PONTES, JANELAS, MÁSCARAS, VÍRUS:

ELOS ENTRE PASSADO E PRESENTE DAS ARTES E DO AUDIOVISUAL

Marcus Bastos

educ

Plano de Incentivo à Pesquisa
PIPEq
PUC-SP

PONTES, JANELAS, MÁSCARAS, VÍRUS: ELOS ENTRE PASSADO E PRESENTE DAS ARTES E DO AUDIOVISUAL

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Reitora: Maria Amalia Pie Abib Andery

EDUC
EDITORA DA PUC-SP
Direção
Thiago Pacheco Ferreira

Conselho Editorial
Maria Amalia Pie Abib Andery (*Presidente*)
Carla Teresa Martins Romar
Ivo Assad Ibri
José Agnaldo Gomes
José Rodolpho Perazzolo
Lucia Maria Machado Bógus
Maria Elizabeth B. T. Morato Pinto de Almeida
Rosa Maria Marques
Saddo Ag Almouloud
Thiago Pacheco Ferreira (*Diretor da Educ*)

PONTES, JANELAS, MÁSCARAS, VÍRUS: ELOS ENTRE PASSADO E PRESENTE DAS ARTES E DO AUDIOVISUAL

Marcus Bastos

São Paulo
2023

Copyright © 2023. Marcus Bastos.
Foi feito o depósito legal.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Reitora Nadir Gouvêa Kfouri/PUC-SP

Bastos, Marcus Pontes, janelas, máscaras, vírus : elos entre passado e presente das artes e do audiovisual / Marcus Bastos. - São Paulo : Educ : PIPEq, 2023.

180 p. ; 23 cm

Bibliografia.

ISBN. 978-85-283-0725-2

1. Arte - História. 2. Artes - Recursos audiovisuais. 3. Crítica de arte. 4. Arte moderna. I. Título

CDD 701.18
709
709.03

Bibliotecária: Carmen Prates Valls - CRB 8a. - 556

EDUC – Editora da PUC-SP

Direção
Thiago Pacheco Ferreira

Produção Editorial
Sonia Montone

Revisão
Valéria Diniz

Editoração Eletrônica
Waldir Alves
Gabriel Moraes

Capa
Gabriel Moraes
Imagem: Montagem a partir de frames do vídeo Aqui de novo (2003, 6 minutos) de Lucas Bambozzi (reprodução autorizada)

Administração e Vendas
Ronaldo Decicino

Rua Monte Alegre, 984 – Sala S16
CEP 05014-901 – São Paulo – SP
Tel./Fax: (11) 3670-8085 e 3670-8558
E-mail: educ@pucsp.br – Site: www.pucsp.br/educ

Prefácio

Descascar ideias para tecer imagens

Em *Pontes, janelas, máscaras, vírus*, Marcus Bastos escreve uma história plural do audiovisual, a partir do campo da história da arte, sem ceder à linearidade cronológica, nem à compartimentação dos gêneros, seja pelos estilos ou pela periodização. Com ênfase nas conexões (pontes), ligações (janelas), opacidades (máscaras) e propagações (vírus), traça rotas provisórias que desenham arquipélagos de sentidos sedimentados pelas linguagens, pelas estéticas e pelos vocabulários das obras.

Comprometido com o desafio de fazer uma cartografia diagramática que não ignora a materialidade das mídias, mas não adere a um ponto de vista em que essa materialidade se torne o vetor principal da análise, Bastos propõe um exercício diferente. Nele, busca a deslinearização da história, voltando e decolando do passado, driblando as simplificações baseadas em sequências de causa e efeito. Como afirma na introdução, apesar do interesse em "[...] conceitos e o que eles podem contribuir para desautomatizar o olhar, o principal objetivo do [seu] texto é um exercício de crítica do audiovisual e da arte, em sua passagem ao contemporâneo."

Rompendo com uma tradição tecnofetichista – que enfatiza o aparelho (rádio, televisão, computador, celular, etc.), conferindo a ele o papel de suporte – e com a de matriz tecnofóbica, que renega o meio (as mídias) como produtor de discurso e ação, coloca o leitor diante de e imerso em camadas fluidas que constituem objetos culturais.

Pensador-designer-artista-curador-professor, Marcus Bastos carrega as marcas desse seu complexo e múltiplo perfil na sua reflexão, falando a partir

dos olhares cruzados advindos dos pontos de vista de seus diversos lugares de atuação. E, ao falar com os olhos, escreve sobre imagens, dando visibilidade às texturas de sua rica abordagem transversal.

Apoiado em uma metodologia que retoma procedimentos caros a Aby Warburg (1866-1929), o mestre dos mestres da construção dos atlas desterritorializados, *Pontes, janelas, máscaras, vírus* é, também, uma densa investigação sobre a possibilidade de uma pedagogia das imagens feita pelas imagens. Cruzando referências da antropologia, das teorias das mídias e da filosofia com a produção audiovisual de diferentes épocas, permite uma compreensão das técnicas e das tecnologias como forma de conhecimento do real.

Menos preocupado com os momentos de ineditismo e viradas, questões que interessam muito mais às manchetes jornalísticas do que à crítica historiográfica, Marcus Bastos atenta aos elos e, sobretudo, às passagens, às formas como as ideias e as visualidades escorrem entre obras e artistas e às dinâmicas às quais se referem. Afinal, são elas, as passagens, que permitem outras imaginações e outras técnicas culturais.

Conceito que o autor importa do historiador e teórico das mídias alemão Bernhard Siegert, a noção de técnica cultural diz respeito a uma abordagem da tecnologia que privilegia a relação homem-coisa, sem ceder à ilusão antropocêntrica do protagonismo humano sobre a natureza e às próprias máquinas.

Nesse ecossistema, as passagens não são formas de contornar as contradições e as violências da história, mas os rastros de constituição dos lapsos, os lugares de onde se projeta "o intransponível abismo da comunicação". Em um de seus *insights* geniais, Bastos nos ensina e adverte: "[...] ao se ligar, as coisas se separam. A proximidade é uma forma de distância. No diálogo, sempre há silêncio."

É a essa cartografia de silêncios plasmados pelo diálogo a que este livro se refere, no amplo sensoriamento que opera, deslizando por imagens de artistas que vão de Vermeer a Regina Silveira, Egon Schiele a Flavio de Carvalho, Nam June Paik a Eder Santos, entre tantos outros.

Como na elipse descrita por Derrida em *A escritura e a diferença* (1995), somos convidados, enquanto lemos os textos que compõem esta obra, a circunscrever um novo centro a cada vez que chegamos ao fim de um de seus capítulos.

Dividido em quatro ensaios multifacetados, este livro, que nasceu de uma tese de livre-docência, faz, assim, um elogio duplo à liberdade (do pensamento, sobretudo) que o parentesco entre essas palavras traz consigo.

Para um autor, cuja tese de doutorado trazia o título *Ex-crever* (Bastos, 2005), essa trama de sons, dicções e imagens mentais passa longe da retórica. É, em si mesma, um artifício para lembrar que, etimologicamente, o livro, derivado do latim *liber*, faz referência ao interior da casca do *Cyperus papirus*, de onde as fibras eram retiradas para que egípcios, babilônios e hebreus tecessem o papiro que carregaria seus escritos e imagens.

Descascar ideias para tecer imagens é, talvez, o mote mais preciso para resumir, em uma frase, as passagens que se entrecruzam entre as pontes, janelas e vírus que Marcus Bastos nos oferece em suas histórias do audiovisual, como objeto e técnica cultural dos invisíveis da imagem, para além da tangibilidade do seu movimento.

Giselle Beiguelman
É artista e professora da Faculdade de Arquitetura
e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP).
Suas obras artísticas integram acervos de museus no Brasil e no exterior,
como o ZKM (Alemanha), o Jewish Museum Berlin, o Museu de Arte
Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP) e a Pinacoteca
de São Paulo. Em seus projetos recentes, investiga a construção do imaginário
colonialista das artes e das ciências com recursos de Inteligência Artificial.

Sumário

Introdução 11

Capítulo 1
Conectar: pontes, entre os séculos XIX e XXI 35

Capítulo 2
Enquadrar: janelas e vídeo on-line em dias de tempos e espaços desarticulados 65

Capítulo 3
Sobrepor: os sentidos das máscaras 95

Capítulo 4
Transmitir: o vírus na arte e no audiovisual 123

Considerações finais 149

Referências 165

Introdução

Olhar para os objetos como técnicas culturais: desconstrução do olhar em blocos para a arte e o audiovisual

Este livro analisa obras de arte e audiovisual num percurso transversal entre passados remotos e presente, em capítulos dedicados às pontes, às janelas, às máscaras e aos vírus. Estes percursos transversais que aproximam o contemporâneo de seus passados remotos permitem um olhar não linear para essas obras. Esse olhar para a arte e para o audiovisual sugere pensar de outra forma as passagens que foram se dando ao longo dos séculos, conforme vários ciclos tecnológicos surgiam como tensionadores das sociedades e das culturas. É uma forma de relacionar entre si obras que têm diálogo menos evidente quando tomadas a partir de seus gêneros ou de seus suportes. Um exemplo desta forma de trabalhar é *Overlay: Contemporary Art and the Art of Prehistory*, de Lucy Lippard. Algo do que ela diz na introdução do livro pode ser aplicado aqui:

> Este livro, então, é um exercício de ruptura com as maneiras convencionais de olhar para as artes visuais [...]. Meu método interno é o de colagem – a justaposição de duas realidades diferentes combinadas para formar uma nova e inesperada realidade. (Lippard, 1983, p. 14)

O mesmo raciocínio organiza um livro como *Pré-cinemas e pós-cinemas*, de Arlindo Machado. Esta forma de trabalhar permite romper com o olhar cronológico, com as formas consagradas de entender os movimentos artísticos ou com os modos de dividir as linguagens a partir de seus suportes e, assim, transitar pelas obras analisadas de forma mais fluida. A associação

entre certos dispositivos e certas formas de circular a linguagem resultou em modos de ler as coisas a partir das mídias que as constituem: rádio, TV, computadores, celulares. A transversalidade do recorte proposto neste texto procura desfazer a cultura vista em blocos homogêneos.

Apesar da persistência dos discursos em torno da hibridização das linguagens ao longo do século XX, especialmente a partir da segunda metade, ainda perdura na crítica uma divisão bastante marcada entre arte contemporânea e artes da mídia, entre cinema experimental e cinema comercial etc. Esta divisão reverbera tanto na forma como o circuito apresenta seus artistas quanto nos ambientes de formação. Ao desviar o olhar das mídias e partir de objetos e organismos, o texto propõe um recorte que esclareça elementos de uma cultura das mídias mais ampla, e não apenas de um de seus ciclos tecnológicos recentes (como fazem o pensamento sobre a vídeo arte, a *net* arte, ou a arte locativa). Mas por que propor esse deslocamento? O entusiasmo com as mídias é marca de boa parte dos escritos sobre o tema, mesmo em autores de viés mais crítico, como Bertolt Brecht. Seu famoso artigo "*The radio as an apparatus of communication*" projeta no rádio uma possibilidade dialógica que só veio a se concretizar com a Internet, sonhando-o capaz de emancipar seus ouvintes, divergindo do tecido homogeneizante da cultura de massa que, na época em que o texto foi escrito, tomava rumos terríveis que levaram ao fascismo e ao nazismo. Deixar as mídias de lado em favor de tecnologias culturais que abranjam escopo de tempo mais longo é uma forma de evitar esse entusiasmo que tem traços ingênuos ao considerar que as mídias têm poder transformador intrínseco. Claro que as mídias, ao surgirem, transformaram a cultura, mas esse processo é mais complexo e nuançado do que mera influência direta. Todavia, esse ponto de vista eufórico não é o único encontrado entre os especialistas, como demonstra Philippe Dubois (2004, p. 33) no artigo *Máquinas de imagem*:

> Todas essas "máquinas de imagem" [pintura, estatuária, gravura] pressupõem (ao menos) um dispositivo que institui uma esfera tecnológica necessária à constituição da imagem: uma arte do fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras, procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, dinâmica, ação, agenciamento, jogo).

Ao propor uma instância comum entre diferentes tipos de imagem (o que ele desenvolve de forma mais longa no artigo, a partir da leitura transversal da pintura, da fotografia, do cinema, da TV e da informática), Dubois (2004) propõe a discussão de questões que atravessam diferentes ciclos tecnológicos, estabelecendo vetores que os trespassam. É o mesmo gesto proposto neste texto ao atravessar épocas por meio de certos objetos que perduram. Entretanto, o foco de Dubois (2004) ainda são as mídias, o que o aproxima das leituras baseadas em dispositivos feitas de forma reiterada desde que os processos da comunicação e das artes mediadas passaram a ser objeto de análise. Isso não quer dizer que todos os autores dessa área tenham tal ponto de vista. Benjamin, por exemplo, faz sua análise da reprodutibilidade técnica muito mais pelo contexto em que a fotografia surge do que pela ênfase na mídia propriamente dita.

Isso implica em um entendimento complexo dos influxos recíprocos entre as culturas de certas épocas e seus dispositivos, como será adotado ao longo deste texto. Não se trata de relação direta, de impacto, como muitas vezes parece. O conceito de cultura "essencialmente semiótico" proposto por Clifford Geertz permite explicar, de modo claro, os enredamentos em questão. Trata-se de um diálogo com Max Weber, o que permite supor, por viés indireto, um recorte fenomenológico desdobrado da tradição hegeliana. A fenomenologia sempre supõe vias de mão dupla. As coisas, fenômenos e acontecimentos ocorrem em sistemas de influência mútua, conforme indicado em "Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura":

> O conceito de cultura que eu defendo, e cuja utilidade os ensaios abaixo tentam demonstrar, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. É justamente uma explicação que eu procuro, ao construir expressões sociais enigmáticas na sua superfície. (Geertz, 2008a, p. 4)

A noção de que a cultura é uma teia de sentidos que o próprio homem teceu gera um entendimento em espiral de sua propagação. Não existe

impacto, dentro ou fora, apenas um processo contínuo de desdobramento que se dá "na sua superfície" (portanto, na análise de suas materialidades). Uma propagação elíptica, no sentido que Derrida emprestou ao termo em *A escritura e a diferença*. No livro, ele afirma que "[...] algo invisível falta na gramática desta repetição", num processo em que "[...] repetida, a mesma linha já não é exatamente a mesma, a curva já não tem exatamente o mesmo centro" (Derrida, 1995, p. 117). Essa oscilação constante, embutida em um fluxo que parece regular, explica de modo mais razoável o que acontece nas relações entre os dispositivos e as culturas em que estão inseridos, pois elimina o sentido direto de influência do dispositivo na cultura em favor de um emaranhamento mais complexo em que os desejos da cultura também afetam a existência dos dispositivos. De longe, o fluxo da cultura parece um contínuo, mas, examinado no detalhe, percebem-se as idas e vindas que o constituem. A cultura humana gira em espirais que retornam sobre si mesmas num ponto deslocado, enredando o tempo cronológico, enquanto oscilam em um vaivém desencontrado de acontecimentos. São essas espirais que a organização deste livro em capítulos estruturados a partir de pontes, janelas, máscaras e vírus para tratar de assuntos que se relacionam, principalmente, por conta destes, procura desvelar.

Essa ausência de vínculos causais é resultado do recurso a séries disparadas por uma cadeia de acontecimentos nem sempre amarrada por intencionalidade explícita. Tais passagens são explicadas por Warburg em sua articulação dos acontecimentos por um recontar deslinearizado que desvia das impressões de sequencialidade, causalidade e continuidade do discurso histórico. Talvez, ele não se incomodasse com a suposição de que esses efeitos de continuidade póstumos, possivelmente, pulsariam da mesma forma que as correntes elétricas ao se irradiarem. Ele mesmo pensou as potências da eletricidade:

> O relâmpago capturado na fiação, a eletricidade cativa, engendra uma cultura que acaba com o paganismo. O que põe em seu lugar? As forças da natureza não são mais vistas na escala antropomórfica ou biomórfica, mas como ondas intermináveis, no mais das vezes invisíveis e submetidas a um aperto de botão do homem. (Warburg, 2010, p. 332)

Esse comentário sobre a eletricidade aparece no contexto de uma analogia entre os fios elétricos e a serpente, no âmbito de uma interpretação da cultura dos índios *pueblo* da América do Norte, a partir de imagens e reminiscências de sua visita a eles. Em "A serpente, a eletricidade e a imagem midiática: algumas reflexões para uma teoria da imagem a partir de Aby Warburg", Norval Baitello Junior identifica um ponto de partida para o conceito de pós-vida das imagens (noção que ajuda a entender atravessamentos que perpassam diferentes épocas, como nas análises propostas ao longo deste texto):

> A observação das analogias imagéticas dos Pueblo com a Antiguidade clássica e com o Renascimento leva Warburg a supor a presença de uma pós-vida (*Nachleben*) nos símbolos, algo como um cerne arcaico que sobrevive na cultura, como um fundamento da memória, contudo ambivalente e dicotomizado, esquizoide, oscilando em diferentes épocas entre universos de forças antípodes. A cultura se constitui, portanto, como um campo de permanente conflito de tensões e jamais como uma sucessão ou fluir de momentos, tal qual se concebe na historiografia. (Baitello Junior, 2010, p. 76)

A noção de que a cultura se propaga em ciclos elípticos ou de que as imagens têm uma pós-vida pressupõe uma tensão de difícil esclarecimento entre continuidades e descontinuidades. Como explicar o que perdura? Como entender o que desaparece? Os fios que ligam os acontecimentos são fortuitos, e apenas *a posteriori* as pessoas lhes darão sentidos que acabarão fazendo supor nexos. A dimensão simbólica que organiza a gratuidade das coisas produz uma camada inteligível que se multiplica, e é isso que estabelece ligações entre as coisas. Não que essas ligações posteriores sejam inexistentes, mas não é possível dizer que são motivadoras da forma como as coisas acontecem. Desorganização e integração são dois polos dessa trama que se retroalimenta, como detalha Geertz, em "Pessoa, tempo e conduta em Bali":

> A descontinuidade cultural e as desorganizações sociais que dela podem resultar, mesmo em sociedades altamente estáveis, é tão real como a integração cultural. A noção, ainda muito difundida em antropologia, de que a cultura é uma teia sem emendas não é mais um *petitio principii* do que a perspectiva mais antiga de que a cultura é algo constituído de retalhos e remendos, a qual, com um certo excesso de entusiasmo,

> ela substituiu após a revolução de Malinowski nos primórdios dos anos trinta. Os sistemas não precisam ser interligados exaustivamente para serem sistemas. Eles podem ser interligados densa ou pobremente, mas a maneira como o são – de que forma eles são corretamente integrados – é um assunto empírico. Para confirmar as ligações entre os modos de experimentar, como entre quaisquer variáveis, é necessário encontrá-los (e descobrir a maneira de encontrá-los), não presumi-los simplesmente. (Geertz, 2008b, p. 180)

Geertz detalha este entendimento dos laços de densidade variável encontrados e descobertos ao invés de presumidos, propondo que os modos de os determinar é disperso, recorrendo à imagem do polvo para descrever a forma difusa e ambivalente com que a cultura se movimenta:

> Como existem algumas razões teóricas muito imperativas para se acreditar que um sistema que seja ao mesmo tempo complexo, como o é qualquer cultura, e inteiramente coordenado não pode funcionar, o problema da análise cultural é muito mais uma forma de determinar tanto as independências como as interligações, tanto os fossos como as pontes. A imagem apropriada da organização cultural, se é que se deve ter imagens, não é nem a de uma teia de aranha nem a de um montículo de areia. É mais a de um polvo, cujos tentáculos são integrados separadamente em sua maior parte, do ponto de vista neural muito fracamente ligados um com o outro e com o que passa por cérebro no polvo, e que, não obstante, consegue ao mesmo tempo movimentar-se e se preservar, pelo menos durante algum tempo, como uma entidade viável, embora um tanto desajeitada. (Ibid., pp. 180-181)

Durante mais de um século em que se consolidou o campo das artes da mídia de onde este texto parte (para territórios distantes, por meio de conexões e exemplos remotos), houve vários ciclos tecnológicos, resultando em diferentes modos de mediação das linguagens técnicas. Alguns exemplos são sua capacidade de reprodução, de transmissão e a maleabilidade que tornou possível as atuais ferramentas para modelar e editar, com grande facilidade, arquivos de imagem, áudio e vídeo nos computadores digitais. Não há consenso entre os autores que tratam dessa questão, até mesmo porque, muitas vezes, eles o fizeram em meio aos acontecimentos, tentando entender modificações em curso e explicar o andamento de processos complexos nem

sempre concluídos. Com maior distância, pode-se propor uma organização desses ciclos a partir das características tecnológicas de seus principais dispositivos: óticos, mecânicos, magnéticos, eletrônicos e digitais. Como dito, isso não implica, todavia, no pressuposto de uma determinação de tais ciclos por meio das tecnologias predominantes. Pelo contrário, pressupõe-se um jogo complexo de pressões que cruzam aspectos políticos, culturais, econômicos e sociais muito mais caóticos do que a organização posterior faz supor. Exemplo consistente de análise de processos como esses aparece no relato sobre o surgimento da televisão feito por Raymond Williams (2016) no livro *Televisão: tecnologia e forma cultural*. Nele, Williams inverte a direção mais comum nos estudos da mídia, em que o surgimento de uma tecnologia define uma cultura, e mostra seus antecedentes nos ambientes científicos e tecnológicos que levam à demanda pela televisão. Tal inversão de direções também é sugerida por Regis Debray (1996) em *Media Manifestos*, que será citado no capítulo 4 deste livro.

Não se trata de épocas estanques, mas de eventos que se irradiam, sobrepõem-se, afetam-se como batimentos ou pulsações que se propagam a partir de vetores múltiplos e têm extensões variáveis. Em consequência, não acontecem passagens entre tecnologias, mas acúmulos complexos em que, todavia, os processos mais recentes costumam ter papel definidor. As câmeras fotográficas digitais, por exemplo, mantêm muitas das qualidades de seus antecedentes – como a capacidade de converter raios de luz em tramas que podem ser impressas na forma de padrões reconhecidos pelo olho como imagens, ou o cálculo de uma amplitude dinâmica que define os pontos mais claros e mais escuros no momento de um clique, distribuindo o contraste entre os tons registrados. Mas outras coisas mudam bastante. Por exemplo, a gravação da imagem num negativo processado quimicamente permite controle muito restrito das qualidades cromáticas e tonais da imagem, e os limites do filme permitem recortes, inserções e supressões de elementos bastante reduzidos quando comparados às interferências resultantes do cálculo que modifica os pixels nos processos digitais instantaneamente. Esse acúmulo é outro fator que justifica um olhar para as artes da mídia a partir de um registro que explode com suas periodizações, como será proposto aqui.

O presente é um acúmulo de passados possíveis (a depender dos desvios e apagamentos em jogo). Um dos objetivos deste livro é dar visibilidade ao modo como tais acúmulos aconteceram nos diferentes vetores remotos que levam à arte contemporânea, especialmente nas vertentes que exploram a materialidade dos dispositivos tecnológicos. Um argumento implícito do texto é que as artes da mídia são arte contemporânea, não havendo diferença entre ambas, ainda que nem toda arte contemporânea explore poéticas das mídias. Os artistas e obras analisados constituem um repertório significativo de experiências de linguagem relevantes para entender a atualidade em aspectos importantes do ponto de vista dos ambientes que cruzam comunicações e artes. Até a recente pandemia de covid-19 é considerada, num esforço para entender como a arte e o audiovisual foram produzidos no contexto de sua propagação.

Para entender o presente, é preciso voltar aos desenvolvimentos e ao ocaso da modernidade, o que explica retornos ao século XVII que o percurso por pontes, janelas, máscaras e vírus desenvolvidos neste texto vão promover. Belting considera as relações entre passado e presente um dos principais objetos do que chama de antropologia histórica. Ele afirma que "[...] introduziu-se uma antropologia histórica como uma forma moderna de ciência da cultura, que busca a sua matéria tanto no passado como no presente da própria cultura" (Belting, 2014, p. 36). Para ele, essa forma moderna de ciência da cultura "[...] investiga os meios e os símbolos que a cultura emprega na produção de sentido." (ibid., p. 36). O modo de trabalhar adotado neste livro se aproxima dessa busca por objetos tanto no passado como no presente da cultura e, sobretudo, das relações que podem surgir entre eles.

Flusser (s/d, p. 1) trata da obsolescência da modernidade, de forma explícita, em um ensaio inédito sobre Kafka, disponível para consulta no Arquivo Flusser. Ele apresenta o escritor tcheco a partir de coordenadas geográficas e históricas. Ao tratar das coordenadas históricas, afirma que o começo do século XX é:

> [...] uma época entre Idades. Marca, com seu desenvolvimento das ciências e da indústria, a plenitude da Idade Moderna. E marca, com a sua

> guerra e com o seu abandono dos valores modernos, o início de uma nova Idade. É uma época na qual se paralisa um projeto que já perdeu significado, e ainda não surgiu um projeto novo.

A contemporaneidade, talvez, seja o prolongamento desse interstício, pois o projeto moderno não teve sucessor unívoco, o que muitos celebram como uma derrocada das narrativas de progresso que entraram em colapso no auge da modernidade.

A opção de organizar o texto a partir de pontes, janelas, máscaras e vírus implica em um percurso de gradativa desmaterialização. Todos promovem formas de mediação, mas sua substância vai se tornando cada vez mais leve conforme se passa de um grupo de exemplos a outro. Um conceito que permite uma leitura de tais construções e objetos (deixando os organismos temporariamente de lado) é a noção heideggeriana de coisa (*Zeug*). Após definir o conceito de coisa (na tradução para português, *Zeug* aparece tanto como coisa quanto como instrumento), Heidegger define, a partir de um neologismo, sua utilizabilidade, aquilo que torna o instrumento "manejável":

> [e]m geral, o utilizável não é de imediato apreendido teoricamente, nem é tema visto-ao-redor pelo ver-ao-redor. O imediatamente peculiar ao utilizável é como que retraimento em sua utilizabilidade, a fim de ser precisa e propriamente utilizável. Aquilo junto a que o trato cotidiano de pronto se detém não são os instrumentos-para-obrar, as ferramentas elas mesmas, mas a obra, o que deve ser produzido em cada caso, aquilo de que há primariamente ocupação e, por conseguinte, é também utilizável. A obra sustenta a totalidade-de-remissão em cujo interior o instrumento vai de encontro. (Heidegger, 2012, p. 215)

O pensamento de Heidegger sugere distinção entre a coisa em si e aquilo que ela produz, num descolamento resultante da propriedade de o singular surgir no gesto de utilização do instrumento. Só é possível entender a coisa através de seu uso. Portanto, os usos das pontes, das janelas, das máscaras (e não apenas suas materialidades) levam à compreensão de seu ser. Ao articular percursos em torno desses objetos, no modo como aparecem na arte e no audiovisual, este livro pesquisa seus usos ao longo dos séculos.

É uma forma dissipativa de debater seus sentidos, na medida em que, ao invés de uma definição positiva, surge um rodear em torno de possibilidades. A disponibilidade das coisas para seu uso é o que define seu modo ser:

> A obra a-ser-produzida como o para-quê de martelo, plaina, agulha tem, por seu lado, o modo-de-ser do instrumento. O sapato a ser produzido é para ser calçado (instrumento de calçar), o relógio pronto é para-ver-o-tempo. A obra que prioritariamente vem-de-encontro no trato de ocupação – aquela que se acha em elaboração – faz que, no emprego que essência lhe toca, venha conjuntamente de encontro o para-quê de sua empregabilidade. (Ibid., p. 215)

Os usos dos objetos são aspectos centrais de sua história. A história dos objetos transmite aspectos de sua objetualidade, o que pode ser pensado como um tipo de arqueologia da mídia ou de arqueologia das técnicas culturais – pois, se de um lado é possível pensar pontes e janelas como mídia, o que este texto procura fazer é diferente ao deslocar para o campo das técnicas culturais seu componente simbólico. Em *Operative Media Archaeology: Wolfgang Ernst's Materialist Media Diagrammatcis*, Jussi Parikka aborda a relação entre os objetos e a arqueologia da mídia nos seguintes termos:

> [c]uriosamente, Ernst, que se tornou muito familiarizado com o novo historicismo e o surgimento de novos discursos históricos nos anos 80 e início dos anos 90, voltou-se mais tarde para figuras como Leopold von Ranke – mas Ranke lido como um teórico da mídia, não como um historiador. O que Ernst espera alcançar referindo-se a Ranke não é por si só uma ideia de história objetiva, mas história em objetos – história e tempo que são registrados no sentido físico "objetivamente" em objetos de mídia material. As novas raízes historicistas de Ernst que ressoaram fortemente com as direções dos estudos culturais daqueles anos foram descartadas em favor de uma posição epistemológica orientada ao objeto, onde a ontologia kittleriana encontrou o entusiasmo de Ernst em repensar a temporalidade e o arquivo. Em termos de metodologia, isto o levou a colocar mais ênfase no que poderia ser chamado de "diagramas operativos" como um método de "escrita" da arqueologia da mídia – ou os próprios objetos como inscrições de tais arqueologias e tempo. (Parrika, 2011, p. 60)

Certos recortes da antropologia entendem os objetos da cultura como externalização de aspectos do corpo humano.[1] Desse ponto de vista, uma lança é uma projeção ampliada das unhas, do mesmo modo que um escudo é uma projeção ampliada dos dentes. Tal relação constitui um operador que permite entender vínculos ancestrais de fatos cotidianos, pois eles se apoiam em técnicas semelhantes operadas por materialidades diferentes. São as transversalidades que atravessam diferentes épocas, justamente as que este livro pretende focalizar ao olhar para pontes, janelas, máscaras e vírus – ao invés de rádio, TV, computador e celular. Esse entendimento permite sintetizar uma teoria da mídia que foi posteriormente desenvolvida, de modo mais explícito, por autores como Harry Pross (apud Baitello, 2020, p. 2) – que formula a ideia de que todo processo de mediação começa e retorna ao corpo –, ou Marshall McLuhan (1969), que formula a ideia dos meios como extensões do homem.

Estes dois universos se aproximam nas chamadas técnicas culturais. Este texto propõe, como dito em seu início, antes uma análise de técnicas culturais do que uma análise de mídias. Apesar de, num primeiro momento, a distinção talvez não pareça clara, é preciso levar em conta que o conceito de técnicas culturais pressupõe um distanciamento do aspecto exageradamente materialista que os estudos das mídias assumiram ao longo dos anos. Em uma entrevista sobre a tradução que fez para o Inglês do livro *Cultural Techniques*, de Bernhard Siegert, Geoffrey Winthrop-Young afirma que, após propor uma renovação dos discursos ao substituir conceitos como os de espírito, formação, alma e consciência, o conceito de mídia acabou se enrijecendo, e o conceito de técnicas culturais é uma tentativa de extrapolar impasses que ele levou aos estudos de mídia:

> O que aconteceu é que Kittler e tantos outros daqueles trabalhando neste despertar tenderam a focar um pouco obsessivamente no componente

1. "Portanto a diferença entre humanos e animais é uma que depende da mediação de uma técnica cultural. Nisto não apenas ferramentas e armas (que paleoantropólogos gostam de interpretar como a exteriorização dos gestos e órgão humanos) desempenham um papel essencial, mas também a invenção da porta, cuja primeira forma foi presumivelmente o portão – que é dificilmente uma exteriorização do corpo humano" (Siegert, 2015a, p. 193).

> do *hardware*, ou seja, no estudo tecnologicamente informado da mídia, toda a *Medienwissenschaft* Kittleriana assumiu aquele tom enfadonho do *hardware* pela qual a Teoria da Mídia Alemã é famosa ou infame por. Como um resultado – e isto é um ponto crucialmente importante – o conceito de mídia se tornou tão reificado ou ossificado quanto os conceitos humanistas que ele foi implantado contra. A abordagem das técnicas culturais é, portanto, também uma fuga deste fetichismo do *hardware* porque ele suplanta conceitos reificados de mídia em grande parte da mesma forma que vinte anos antes o conceito de mídia havia sido capaz de suplantar *Geist*, *Bildung*, alma, consciência e todos os mesmos suspeitos humanistas de sempre. Mas isto não foi obra de Kittler. Ele se moveu para os terrenos mais ensolarados, vaporosos da Grécia antiga. (Winthrop-Young, 2014)

Em "Cultural techniques: preliminary remarks", Winthrop-Young (2013) descreve o histórico do termo a partir de seu surgimento no século XIX para se referir a processos de melhoria como irrigar e drenar extratos aráveis de terra, estreitando leitos de rios ou construindo reservatórios de água. Este primeiro uso é mais ligado ao âmbito da engenharia e ainda se mantém em uso. Entretanto, nos anos 1970, o termo técnicas culturais é "[...] associado à crescente consciência das modernas – ou seja, analógicas e crescentemente digitais – mídias como os dúbios modeladores da sociedade" (ibid., p. 5). Para o autor, falar em técnicas culturais neste contexto:

> [...] é reconhecer as habilidades e aptidões necessárias para dominar a nova ecologia midiática. Assistir televisão, por exemplo, requer conhecimentos tecnológicos específicos (identificar o botão de liga/desliga, dominar o controle remoto, programar o videocassete) assim como habilidades ao mesmo tempo específicas da mídia e conceituais, tais como entender as estruturas de referencialidade audiovisual, avaliar o status ficcional de diferentes programas, interagir com formatos narrativos específicos da mídia, ou a habilidade de distinguir entre mensagens intencionais e não-intencionais. Todas essas habilidades e aptidões são parte das *Kulturtechniken des Fernsehens*, as técnicas culturais da televisão. A esta altura, *Kulturtechnik* se aproxima do que em inglês é referido como "competência midiática". Muito em breve, porém, este foco em modernas tecnologias da mídia foi expandido e habilidades "básicas" tais como contar e escrever passaram a ser denominadas *elementare Kulturtechniken* ("técnicas culturais elementares"). (Ibid., pp. 5-6)

Bernhard Siegert (2015a, p. 13) define técnicas culturais por meio de um exemplo quando afirma que uma "[...] porta, então, é tanto um objeto material quanto uma coisa simbólica, uma técnica de primeira ordem assim como de segunda ordem". Todavia, o conceito, que dialoga com a cibernética é mais complexo, como o próprio autor elabora:

> [r]esumidamente, é problemático basear um entendimento das técnicas culturais em conceitos estáticos de tecnologias e trabalho simbólico, ou seja, em diferenciações ontologicamente operantes entre técnicas de primeira e segunda ordem. Separar as duas deve ser substituído por cadeias de operações e técnicas: de modo a situar as técnicas culturais antes da grande distinção epistêmica entre cultura e tecnologia, senso e *nonsense*, código e coisa, é necessário elaborar uma definição processual ao invés de ontológica das técnicas de primeira e segunda ordem. (Ibid.)

Essa definição processual implica em uma cadeia de retroalimentação dos fatores, o que revela o caráter fenomenológico, ou cibernético, do conceito. É o mesmo princípio, como visto, proposto por Geertz. Siegert afirma que é preciso "[...] focar em como cadeias operativas recursivas trazem à tona uma disjunção das técnicas de primeira para segunda ordem (e de volta)" (ibid., p. 13). Ou seja, é preciso levar em conta como "[...] o *nonsense* gera sentido, como o simbólico é filtrado do real, ou como, inversamente, o simbólico é incorporado no real" (ibid., p. 13). É por isso que Siegert considera que as "[...] coisas/significantes podem existir por causa da troca de materiais/informação através dos limites sempre emergentes pelos quais elas se diferenciam do meio/canal circundante" (ibid., p. 13).

Assim como o conceito de pós-vida em Warburg, o conceito de técnicas culturais permite relacionar antigo e recente, mas amplia o escopo de questões em debate, pois também permite aproximar materialidade e dimensão simbólica (na forma como, ao se entrelaçarem, ambas operam um jogo de continuidades e descontinuidades). Usando um exemplo que será aprofundado a seguir, a janela continua a mesma construção que liga interior e exterior pela transparência do vidro, mas o sentido de janela extrapola seu aspecto arquitetônico. O procedimento janela extrapola a janela propriamente dita, fazendo com que a ação de ligar apareça em

outros contextos – a janela renascentista na pintura, a janela virtual dos dispositivos digitais e assim por diante. Tal fluidez, que aproxima coisas existentes em tempos distintos a partir de modos de funcionar que as aproximam, é um dos pontos de partida deste livro.

Os elos entre acontecimentos afastados no tempo constroem nexos para além de ciclos tecnológicos específicos, procurando um olhar para a linguagem em que o encadeamento de mídias, marcante a partir do final do século XIX, seja inserido num contexto mais amplo, permitindo entendê-lo de outras perspectivas. Esse modo de trabalhar se tornou cada vez mais comum no pensamento contemporâneo, especialmente em enfoques ligados à arqueologia da mídia (ainda que essa área de investigação tenha assumido uma complexidade que torna difícil delinear seus contornos). Em "Media Archaelogy: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet", Wanda Strauven afirma que a "[...] questão principal permanece, todavia, se a arqueologia da mídia é de fato (apenas) uma metodologia" e explica:

> [d]e forma suficientemente interessante, os vários praticantes do campo – aqueles que se autodenominam arqueólogos da mídia – não concordam sobre o que chamar arqueologia da mídia: é uma abordagem, um modelo, um projeto, um exercício, uma perspectiva ou uma disciplina? A arqueologia da mídia é uma subdisciplina nos estudos de mídia (a ser diferenciada da arqueologia da mídia como uma sub-disciplina na arqueologia) ou é, ao invés, uma "empreitada nomádica", como Jussi Parrika definiu, e, portanto, um "conceito viajante" (conforme Mieke Bal), que cruza várias disciplinas? (Strauven, 2013, p. 5)

Em que pese a fluidez do conceito de arqueologia da mídia, algo que pode ser considerado positivo na medida em que evita a rigidez epistemológica da ciência mais tradicional, um aspecto parece se destacar nesse conceito. Trata-se do descontentamento com os modos lineares de narrar da historiografia clássica, que são evitados a partir do recurso à famosa abordagem arqueológica proposta por Michel Foucault (2012) em Arqueolog*ia do saber*. Ele opõe sua arqueologia à história das ideias a partir de quatro diferenças: 1) a arqueologia tem ênfase nas materialidades (ele se restringe ao mundo da escrita, mas o conceito pode ser extrapolado); 2) a arqueologia recusa o pressuposto da continuidade em favor de uma "análise diferencial"; 3) a arqueologia

não é ordenada pelas figuras da obra e do autor; 4) a arqueologia recusa o pressuposto da origem. A arqueologia da mídia será a aplicação desses pressupostos ao ambiente das mediações, com interesse especial em entender os passados remotos dos fenômenos recentes. No prefácio do livro *Chronopoetics* de Wolfgang Ernst, Anthony Enns complementa a definição de Strauven:

> Como Teoria da Mídia Alemã, o termo "arqueologia da mídia" tem sido empregado de diferentes maneiras por diferentes teóricos. O termo surgiu primeiramente devido ao descontentamento generalizado a respeito da natureza excludente dos relatos escritos por historiadores da mídia. Por exemplo, Eric Kluitenberg argumenta que a história da mídia frequentemente marginaliza falhas tecnológicas devido a sua "construção implícita de uma narrativa unitária de progresso". Huhtamo e Parikka descrevem de forma semelhante a "negligência" e o "viés ideológico" inerentes aos relatos de muitos historiadores da mídia. Michael Goddard também argumenta que os historiadores da mídia "não são suficientemente empíricos" e que eles deveriam "se aproximar da materialidade" das tecnologias de mídia. A arqueologia da mídia foi projetada para abordar estas preocupações, concentrando-se na materialidade das tecnologias de mídia e rejeitando os relatos tradicionais da história da mídia como uma narrativa do progresso tecnológico. (Enns, 2016, p. xvii)

Mas há uma diferença importante entre o que este texto propõe e a arqueologia da mídia. O olhar arqueológico foucaultiano pressupõe uma recusa de unidades da cultura como obra e livro. No entanto, este texto vai se construir num embate direto com as obras de vários realizadores e artistas. Assim, compartilha-se o interesse pela deslinearização da história (outro motivo para trabalhar a partir de pontes, janelas, máscaras e vírus como forma de desafiar o olhar em períodos) e pelo retorno aos passados remotos visando buscar olhares menos ingênuos para os acontecimentos recentes, mas opta-se por essa mudança bastante significativa (o que também justifica a maior proximidade do texto com o ambiente das técnicas culturais). O diálogo com as obras é denominador comum da crítica. Em que pese o interesse pelos conceitos e o que eles podem contribuir para desautomatizar o olhar, o principal objetivo deste texto é um exercício de crítica do

audiovisual e da arte em sua passagem ao contemporâneo. Por isso, as obras têm importância significativa, ainda que o mais importante seja, de fato, o jogo de relações que se estabelece entre elas.

Há uma modulação importante em relação ao escopo da arqueologia da mídia, já sinalizado ao tratar do percurso que leva ao conceito de técnicas culturais. Ao invés da ênfase exagerada na materialidade das obras (algo que aparece nos aspectos mais formais das análises propostas, dos quais é impossível abrir mão, completamente, no processo de análise crítica), há uma ênfase nas relações entre os efeitos de sentido obtidos. Além do diálogo com as obras, aparece, em primeiro plano, o diálogo entre elas. É desse diálogo que surgem os conjuntos complexos que organizam os diferentes capítulos do texto. Para evitar a aderência terminológica a um modo de trabalhar que não é exatamente o mesmo, talvez faça mais sentido pensar nesses percursos como genealogias.

Além delas, os percursos propostos ao longo deste texto podem ser entendidos como topologias. Ao modo do *Atlas Mnemosyne de Warburg* (Heil e Ohrt, 2023), porém sem repetir sua experiência visual, os vários capítulos propõem grupos que se desdobram ao longo do tempo em torno de certos vetores. Seria curioso o exercício de transformar os grupos de obras apresentados em pranchas que as relacionam espacialmente. Mas o formato visual proposto por Warburg tem seus limites. Ao organizar tais topologias em textos que recorrem a uma lógica de montagem em sua organização, a estratégia de relacionar as coisas por aproximação é retida, na medida do possível, ao mesmo tempo em que a escrita permite estabelecer nexos que as pranchas não permitem compreender (como observam alguns comentadores do *Atlas Menosyne*).

O final do século XIX parece ser o momento chave em que a passagem ao contemporâneo ganha contornos nítidos, pois, então, são disparados muitos dos processos que vão marcar os dias atuais (ainda que sejam necessários uns 50 anos de transição para que eles completem seu projeto de inserção nas sociedades e nas culturas). Mais recentemente, isso tem sido reconhecido de forma ampla, em contraponto à conhecida perspectiva de um curto século XX que teria durado do início da Primeira Guerra Mundial à queda da União Soviética. Livros como *The Practice of Light* (Sean Cubitt, 2014) ou *Sonic Time Machines* (Wolfgang Ernst, 2016) propõem cronologias mais

amplas e apresentam processos que se desdobram, pelo menos, nos últimos 150 anos (ou desde o Renascimento)[2]. Em *Die Scheinbarkeit des "Live"*, Wolfgang Ernst (s/d) afirma que:

> No fim do século 19, isto significou um choque no subconsciente da cultura – até hoje ainda não completamente trabalhado –, conforme os homens e outras criaturas viventes estavam numa situação de, pelo telefone e pelo fonógrafo, ouvir vozes reais de pessoas espacialmente ou temporalmente ausentes. (Tradução nossa com auxílio do DeepL)

As primeiras ligações telefônicas e sons gravados que chocaram os moradores das cidades ainda em formação, numa época em que o gramofone era tido como impossível; as polifonias ligeiramente mais confusas possíveis nos papos em viva-voz; as conversas interfaceadas mantidas por pessoas que atravessam a rua usando telefones celulares, misturando camadas informacionais aos arredores físicos; a tela compartilhada em programas de *VoIP* que permitem transportar expressões faciais e gestos junto a voz embutida em sinais de vídeo, lembrando a imagem cinemática descrita por Pirandello como fugaz e vaporosa. Todas essas tecnologias mudaram as dimensões do contato entre pessoas já que, ao surgirem, tornaram possível com que o corpo pudesse ser fragmentado, codificado e transportado.

Os programas de rádio que traumatizaram[3] audiências despreparadas para seu escopo alienígena ou encantaram as massas comovidas por refrões

2. No artigo inicial de *Quando os fatos mudam*, Tony Judt (2016) contrapõe-se a muitas das posições de Eric Hobsbawm (1995) no livro *Era dos extremos*. Ele não faz objeções radicais, tanto que afirma que, quando foram escritos, os livros do famoso historiador foram afetados por várias perspectivas internas, relativamente a alguns dos temas abordados. A percepção de que os argumentos de Hobsbawm – o que pode ser estendido à famosa proposição do curto século XX – foram afetados pela proximidade temporal com os fatos observados permite formular um olhar alternativo. Uma posição final sobre o tema deve ser deixada para os historiadores, mas inúmeros pesquisadores do que vem sendo chamado arqueologia da mídia revelam, ao menos da perspectiva de como certos dispositivos surgiram em nossa cultura e em nossa sociedade, como faz sentido ligar o século XIX ao século XXI e reconhecer as continuidades existentes na maneira como certos processos aconteceram.

3. Em referência ao episódio de surto coletivo durante a transmissão do programa *Guerra dos Mundos*, dirigido por Orson Welles. Os ouvintes não perceberam que se tratava de um

pegajosos de canções populares; as transmissões ligeiramente menos evocativas tornadas possíveis quando a TV foi convertida em aparelho doméstico; a visão migratória de narrativas audiovisuais distribuídas através de aparelhos com telas pequenas, médias e grandes capazes de acessar conteúdos disponíveis em contas unificadas; o compartilhamento imediato e as reminiscências corpóreas por meio de serviços de mensagem de curta duração que, ao invés de fugazes e vaporosas, tornaram-se voláteis e sensuais, mudaram as dimensões da comunicação coletiva, já que, com sua popularização, os aglomerados deixaram de ser uma questão de ocupar o mesmo espaço e tornaram-se ligações em ambientes digitais ou aplicativos.[4]

Esse adensamento dos processos de mediação vai mudar de forma substancial a produção artística e acolher, sem sobressaltos, a produção audiovisual, então nos primórdios. Trata-se de um encadeamento de faces opostas, na medida em que a arte abandona o esforço figurativo de meados do século XIV ao final do século XIX, que havia aprimorado, e o cinema personaliza um tipo de realismo até então sem precedentes, pois acrescenta a dimensão do tempo à representação da tridimensionalidade com qualidade fotográfica. Mas a mudança mais significativa acontece ao longo do século XX, conforme a arte deixa o espaço bidimensional e passa a explorar a tridimensionalidade em manifestações como a instalação, a intervenção urbana e a performance. No mesmo período, ainda que de modo mais tímido, restrita às margens da produção mais conhecida, o audiovisual também exercita o impulso de sair da tela. Isso acontece tanto em formas experimentais de cinema e vídeo que usam o espaço como elemento importante de sua linguagem quanto

programa de ficção e acreditaram que os Estados Unidos estavam sendo alvo de uma invasão alienígena. De forma mais ampla, o rádio como tecnologia manteve algo de alienígena por um tempo, até que a cultura acomodasse esses novos dispositivos e suas funcionalidades que, inicialmente, pareciam assombrosas (como foi discutido, por exemplo, por Jeff Sconces em *Haunted Media*).

4. Para uma discussão mais longa sobre a mudança na maneira como formam-se as coletividades, que pode ser organizar nas mídias digitais de maneira dispersa no espaço, já que seu elo é virtual, ver Bastos (2014).

com a invenção de tecnologias imersivas, como nos filmes 3D (que fazem as imagens saltarem em direção ao corpo mesmo nos filmes mais comerciais, ainda restritos ao formato estabelecido da narrativa clássica).

Nos capítulos 1 e 2 deste volume, esse abandono do espaço circunscrito da tela aparece de duas formas distintas: a primeira, mais conhecida, é a já mencionada tridimensionalização da arte, que deixa de ser produção de imagens e passa a ser exploração de materiais e ambientes; a segunda, menos conhecida, é o duplo recorte resultante do uso de janelas ou telas dentro de telas em experiências que vão da pintura ao cinema e às redes sociais. Ambas são faces do processo de esgotamento do recorte da imagem entre quatro linhas, que se manifestam de formas muito diferentes na medida em que uma delas acontece de forma concreta, e a outra de forma metafórica. Não será feita análise mais minuciosa de tal passagem, já bastante reconhecida entre especialistas (ainda que o problema do duplo recorte, na forma como será discutido, levanta problemas ainda não enfrentados tão diretamente pelos estudos de linguagem).

O capítulo 1, versão reescrita e ampliada do artigo "Sobre transmissões: pontes entre os séculos 19 e 21", publicado na Revista Científica de Artes da Faculdade de Artes do Paraná (FAP), explora o procedimento de conectar, traçando um percurso por obras de arte e audiovisual que apresentam pontes ou usam pontes como suporte. A ponte é a arquitetura que conecta espaços de forma mais típica, e o pressuposto do capítulo é que o aumento na construção de pontes na passagem do século XIX ao XX prenuncia um mundo que, a partir de então, será cada vez mais conectado. Ao longo desse processo, as formas de conexão deixam de ser físicas e passam a ser lógicas à medida que o processo de mediatização da cultura progride ao longo do século. As mídias se tornam pontes óticas, mecânicas, magnéticas, eletrônicas e digitais que vão contribuir para um mundo em que as ligações se tornam centrais (ainda que, paradoxalmente, isso leve a um contexto de polarização excessiva).

O capítulo 2, versão reescrita e ampliada do artigo "Através da janela: vídeo online em dias de espaços e tempos fraturados", publicado no site do Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo (IEA-USP), explora o procedimento de enquadrar, traçando um percurso por obras de

arte e audiovisual que apresentam janelas ou telas em imagens do que será denominado um duplo recorte, um enquadramento dentro do enquadramento. As janelas físicas e virtuais se tornaram o principal ponto de contato com o mundo, o que se tornou mais intenso e tangível ao longo da pandemia de covid-19, provocando aumento exponencial de imagens em duplo recorte. Mas as cenas através da janela não se restringem a tal período, estando presentes ao longo da história da cultura, muito comuns no século XVII, quando foram pintadas uma série de obras em que cortinas, janelas e outros objetos em cena eram usados para provocar o efeito do *trompe-l'oeil*[5]. Essa trajetória das janelas, primeiro da arquitetura à pintura, em que assumem papel estruturante, mas invisível e, em seguida, entre a pintura e o audiovisual, num percurso em que saem dos bastidores e entram em cena, levam a processos de recorte do eu e do outro, em que a vida das pessoas se desenrola a partir do enquadramento das telas.

Os capítulos 1 e 2 formam um par em torno dos jogos de aproximação e distanciamento que certas arquiteturas e tecnologias promovem. Conectar é um procedimento que transporta o que está longe para perto, ao passo que enquadrar é um procedimento que interpõe um conjunto de linhas entre o olho e as coisas, estabelecendo um limite entre fora e dentro. Tais jogos de aproximação e distanciamento reverberam o andamento da cultura contemporânea, que viveu um momento de utopia em torno das tecnologias em rede, que pareciam ser dispositivos capazes de aproximar e iluminar culturas e pessoas, mas se revelaram catalizadoras do contrário ao se transformarem em ambientes de polarização e de notícias falsas. Mas isso é tema para outro livro.

O capítulo 3, versão reescrita e ampliada do capítulo "Os sentidos das máscaras", publicado em livro organizado por Almir Almas, Luis Fernando Angerami Ramos, Deysi Fernanda Feitosa, Daniel Lima, Lyara Oliveira e João Knijnik, explora o procedimento de sobrepor, observando o uso das máscaras na cultura em um momento em que a máscara se tornou item

5. O *trompe-l´oeil* é um efeito em que um elemento em primeiro plano, como uma cortina ou uma moldura, cria uma ilusão de que este elemento está entreposto entre a imagem ao fundo e o olhar do espectador.

obrigatório. Mas o texto não se restringe ao uso das máscaras durante a pandemia de covid-19, retornando aos tempos ancestrais para recuperar seu caráter ritual em certas culturas e examinar como seu sentido foi mudando ao longo dos anos. Fica claro que a máscara deixa de ser objeto e se torna efeito de sentido, e essa desmaterialização é o que permite supor, como o texto sugere, que, nos tempos atuais, os *deepfakes* são formas radicais de máscaras – rostos digitais sobrepostos ao rosto na forma de uma voz sincronizada com a fisionomia por meio de algoritmos de inteligência artificial (IA). A passagem de máscaras físicas a máscaras lógicas mostra como o processo de sobrepor, nela implícito, torna-se mais complexo, na medida em que torna possível operar manipulações do rosto e da voz a partir da gênese dos algoritmos que transmitem suas mediações.

O capítulo 4, versão reescrita e ampliada do artigo "Pragas, pestes, epidemias e pandemias na arte contemporânea", publicado na revista *Select*, explora o procedimento de transmitir, recuperando o modo como a arte e o audiovisual se relacionam com epidemias e pandemias. Sem transmissão, o vírus não sobrevive, mas transmitir é algo muito mais complexo (e estruturante dos processos de linguagem ao longo do século XX). Isso não será discutido no capítulo, mas pode ser extrapolado de seu diálogo com a conclusão do texto em que se fala, de forma geral, sobre o procedimento de transmitir. A transmissão do vírus é um caso muito particular de transmissão, tornando o quarto capítulo deste livro um pouco diferente dos demais, articulando extensão de tempo diferente e reverberando questões mais diretamente resultantes da pandemia de covid-19. Desse modo, ao encerrar os percursos pela arte e pelo audiovisual propostos ao longo deste volume, também se revela uma aproximação gradual de fenômenos mais conectados ao presente, cujos passados não se estendem num arco tão longo de tempo.

Os capítulos 3 e 4 formam um par em torno das consequências da recente pandemia de covid-19 na história da cultura e os modos como se relacionam com questões mais amplas. Algo deste olhar já aparece no capítulo 2, mas se torna mais explícito conforme o texto se desenrola. Quando começou a ser escrito, a pandemia era um acontecimento que parecia ser mais circunstancial do que se tornou. Por esse motivo, fez-se um esforço para absorver seus impactos sem se restringir a seus efeitos imediatos. Como em

todos os percursos que este texto propõe, o olhar para a pandemia também aparece na transversal, fazendo com que ela extrapole seus limites imediatos em direção aos passados que reverbera. O objetivo é um texto que se deixe afetar pelo presente, mas que não se prenda ao imediato.

Na conclusão, os procedimentos usados para sinalizar a premissa dos recortes em cada um dos capítulos serão examinados em seus sentidos gerais. Questões como o aumento da conectividade (resultado das ações que permitem ligar pessoas e coisas), o duplo recorte (resultado das ações que enquadram uma imagem no interior de outra) ou a interrupção da conectividade (resultado das ações que levam a impedir processos), serão discutidas de modo mais amplo, procurando examinar seu escopo expandido. O foco deixará de ser a arte e o audiovisual e passará a ser a compreensão desses procedimentos. A conclusão, que não remete tão diretamente às análises das obras feitas ao longo do texto e busca encontrar sentidos gerais dos procedimentos que as unem, funciona como um texto que provoca a ressignificação do conjunto. Ao invés de recuperar, sua leitura muda o sentido do que veio antes e provoca outras compreensões.

Como fica claro nos resumos dos capítulos, parte significativa do texto reflete sobre fenômenos de linguagem sob a influência ou em diálogo com a pandemia do covid-19. Escrever um volume diretamente relacionado à pandemia levaria ao risco de algo rapidamente datado – apesar de que o prolongamento muito maior que o imaginado do período de confinamento tornasse isso relativo. Então, o texto procura equilibrar os temas, refletindo sobre aspectos da pandemia sem deixar que ela fique totalmente em primeiro plano. Em alguns dos capítulos, a motivação de partida está relacionada com a pandemia (por exemplo, quando o texto trata do olhar através da janela, das máscaras ou dos vírus), mas há exemplos de obras e filmes que feitos antes dela, resultando em um modo de trabalhar homogêneo ao longo dos capítulos.

Apenas no caso dos vídeos do Tik Tok analisados no capítulo 2, há ênfase na produção audiovisual criada durante a pandemia, mas ela é abordada em relação com obras de Johannes Vermeer ou David Cronenberg, ampliando seu sentido para além do meramente factual. Este é o material mais atípico entre os abordados no texto, pois além de bastante marcado pelo momento de sua produção, também é muito mais efêmero que os demais

exemplos. No entanto, este contraste é fruto de um esforço para tratar com seriedade os fenômenos da cultura contemporânea, ao invés de considerá-los não merecedores de análises análogas às propostas para as demais obras e filmes discutidos no texto.

Muito da bibliografia especializada ainda tem um desprezo pela cultura pop, apesar de isso já ter mudado muito nos últimos anos. O esforço de análise do Tik Tok, em meio a obras que serão mais obviamente consideradas objetos da crítica de arte e audiovisual, está em sintonia com o aumento de estudos sobre a cultura pop. Os vídeos superefêmeros das redes sociais permitem entender aspectos da cultura atual do mesmo modo que instalações ou longa-metragens. Ao misturar diferentes registros da cultura (algo em pauta desde os anos 1960, por exemplo, nas experiências do *Fluxus* ou no diálogo entre a Tropicália e a poesia concreta), o texto sustenta o ponto de vista de que os processos de convergência entre linguagens marcantes do adensamento da cultura digital demandam um olhar convergente, que aproxime as coisas mesmo quando isso não parece óbvio.

Ao entender os objetos e processos discutidos como técnicas culturais, o texto propõe olhar para além do que as superfícies apresentam. Em seu livro sobre o tema, Siegert afirma: "[...] a noção de técnicas culturais proposta neste volume é baseada num conceito diferente de cultura." (Siegert, 2015c, p. 192). Para ele, isso "[...] implica uma pluralidade de culturas e abandona as concepções unilaterais das relações homem-coisa que privilegiam os homens" (ibid., p. 192-193). É desse conceito diferente de cultura, marcado pela pluralidade, que este texto parte para pensar o conjunto de exemplos que, ao longo dos quatro capítulos, enreda uma trama que permite entender um pouco do que acontece nas passagens das linguagens modernas para as linguagens contemporâneas.

1

Conectar: pontes, entre os séculos XIX e XXI

O lugar ainda não aqui antes de a ponte estar. Antes de a ponte erguer-se, existem, é claro, muitos pontos ao longo do fluxo que podem ser ocupados por algo. Um deles se revela como um lugar, e o faz por causa da ponte. Portanto, a ponte não chega primeiro a um lugar para ficar nele; ao invés, um lugar vem a existir apenas por virtude da ponte.
(Heidegger, 1971; tradução nossa).[1]

A afirmação de Heidegger sobre as pontes sugere que elas têm um aspecto lógico, uma propriedade conectiva que instala um lugar virtual onde relações passam a existir. Uma área limiar e transicional, que não é aqui, nem lá, mas ambos os lugares e nenhum lugar ao mesmo tempo. Essa propriedade lógica das pontes é o que permite um entendimento mais amplo dessa palavra que, usada principalmente para nomear uma construção arquitetônica, também pode se referir a partes de um instrumento (a ponte da guitarra), a partes de uma composição musical (a ponte entre verso e refrão), a relações humanas (a ponte que um amigo faz para aproximar duas pessoas – ponte entre gerações), a relações entre épocas (a ponte entre o passado e o futuro), a relações remotas entre lugares (a carta como ponte entre pessoas afastadas, como será visto no capítulo seguinte, os meios de comunicação como ponte

1. "*The location is not already here before the bridge is. Before the bridge stands, there are of course many spots along the stream that can be occupied by something. One of them turns out to be a location, and does so because of the bridge. Thus the bridge does not first come to a location to stand in it; rather, a location comes into existence only by virtue of the bridge*".

entre pessoas e lugares), a relações entre áreas de conhecimento (a ponte entre arte e ciência), a relações entre teorias (a ponte entre o marxismo e a psicanálise), a voos (ponte aérea).

Conforme conta Petros Xanthakos (1994), no livro *Theory and Design of Bridges*, provavelmente, o primeiro projeto de ponte aparece nos livros sobre arquitetura de Marcus Vitruvius Pollio no primeiro século antes de Cristo. Os fundamentos da estática foram desenvolvidos pelos gregos e exemplificados no trabalho científico e nas aplicações de engenharia de Leonardo da Vinci, Cardano e Galileu. Nos séculos XV e XVI, tal conhecimento é ignorado por engenheiros que constroem pontes de forma empírica. No século XVII, Leibniz, Newton e os irmãos Bernoulli começam a usar o cálculo infinitesimal, e o estado da arte muda rapidamente. A França se torna notória na área de construções de pontes e, mais adiante, os engenheiros dos Estados Unidos vão para lá para a própria formação.

O impacto da existência de engenheiros treinados na construção de pontes começa a ser sentido a partir de 1850. Os materiais das pontes foram a madeira (até a Idade Média) e a pedra (até meados do século XVIII); depois, o ferro (a partir de 1734), o aço (a partir de 1873) e o concreto (que foi usado na França em 1840 na construção de uma ponte de 12 metros de comprimento). A partir de então, a engenharia começa a se aprimorar, com soluções sem precedentes, e são construídas pontes épicas, como a Brooklyn Bridge – atualmente, a sexta maior ponte suspensa do mundo. No período de meados do século XIX adiante, surgem várias pontes de grandes dimensões em algumas das cidades mais importantes do mundo. No livro *Cities in Modernity: representations and productions of metropolitan space, 1840-1930*, Richard Dennis (2008) abrange o assunto, como será retomado a seguir.

O artista Jonah Brucker-Cohen mantém, em seu site, um projeto nunca realizado de intervenção na Brooklyn Bridge. Sua proposta era de uma videoinstalação interativa em que duas projeções de grande escala nas torres exibiriam imagens históricas da ponte e sua construção. Detectores de movimento posicionados na altura dos carros controlariam a projeção, que avançaria *frames* a cada carro que passasse. Segundo o artista, a ideia do projeto era "[...] relacionar o uso atual da Brooklyn Bridge com a construção

e o projeto do passado de sua estrutura". Assim, "[...] a instalação vai refletir o fluxo natural do tráfego em movimento da cidade, manifesto em uma projeção em vídeo" (Brucker-Cohen, 2010).

As pontes também podem ser estabelecidas por meio de ligações remotas, como já foi dito, por meio de procedimentos de transmissão – uma leitura não metafórica. No primeiro capítulo do livro *Interconnections – Bridges, routers, switches and internetworking protocols*, Radia Perlman (1999) descreve conceitos essenciais para entender as pontes e os roteadores, entrando em detalhes sobre as formas como acontece a transmissão de informação nas práticas de computação em rede. Não faz sentido entrar em detalhes das diferentes camadas que a autora apresenta para destrinchar o funcionamento das pontes e dos roteadores, mas um trecho em especial é relevante, pois torna explícita a relação com os *links*:

> A camada física transmite *bits* de informação através de um *link*. Ela lida com problemas como o tamanho e o tipo de conectores, atribuição de funções a pino, conversão de *bits* em sinais elétricos, e sincronização ao nível do *bit*. (Ibid., p. 4)

Lucas Bambozzi (2019) também notou a semelhança, em termos de função, entre as arquiteturas de ligação que aparecem de vários modos nas cidades contemporâneas e as infraestruturas informacionais que lhes proporcionam uma camada de fluxos invisíveis que competem pela atenção das pessoas. Em sua tese de doutorado, o artista aponta a proximidade entre modos de conexão entre pontos pela via imaterial de sites e redes sociais e pela via material de pontes, calçadas e trilhas. Sua atenção aos conectores é um exemplo de como as práticas de ligação estão disseminadas nas sociedades contemporâneas, na medida em que toda a arquitetura que organiza a circulação por seus espaços físicos e toda a infraestrutura que permite a mediação de suas dimensões simbólicas operam procedimentos análogos:

> As constantes e distintas conexões entre pontos, os quais podem pertencer a diferentes linhagens, passaram a representar a experiência em *websites*, mídias sociais, fóruns e *chats*. É comum também que elas sejam tomadas emprestadas de modo a definir conectores urbanos que

> costumam ser utilizados para unir pontos de interesse previamente separados (por acidentes geográficos ou por fatores sociais) como pontes, rotas de bicicleta, calçadas, trilhas, etc. (Ibid., p. 65)

Os procedimentos de transmissão definem, de forma mais ampla do que seria suposto, muitos processos de linguagem importantes para o entendimento da arte e do audiovisual desde o final do século XIX. Por isso, este capítulo também propõe a análise de certas obras que lidaram com essas pontes virtuais, por exemplo, em transmissões por rádio e TV. Tanto em processos individuais e em pequenos grupos – como em mensagens transmitidas por *fax* ou por ligação telefônica – quanto em interações coletivas – como nas transmissões de rádio e TV e no *streaming* – a troca de informação remota e em rede define a contemporaneidade de muitas maneiras. As transmissões fazem parte de uma tendência mais ampla de aproximação desde a época em que pontes e veículos (trens, carros, aviões) reconfiguraram, significativamente, as cartografias em um planeta pouco a pouco menos limitado pelas distâncias físicas (mas, ao contrário de sonhos e expectativas, ainda dividido por distâncias comportamentais). O impulso que estimula ligar pessoas, lugares e coisas é uma das pulsões dominantes no início do século XXI, mas, infelizmente, o horizonte político de direita e de extrema direita, aliado a desastres naturais como a pandemia de covid-19, parecem ter virado esse impulso pelo avesso, gerando um mundo de separações.

O desejo de transmitir coisas pelo ar tem um passado mais remoto. Em *Deep time of the media*, Siegfried Zielinski (2006) se refere aos escritos de Josephus Marianus Parthenius, pseudônimo de Giuseppe Mazzolari a respeito da eletricidade. Numa mistura de poesia e tratado científico, o texto antecipa as pesquisas sobre o tema, que vão começar a ganhar densidade a partir do século XVIII. Curiosamente, nesse contexto, já surgem especulações sobre a possibilidade de transmitir informações de forma remota, o que demonstra que os procedimentos de transmissão que se concretizaram com o telégrafo, no século XIX, têm longa história de elaboração, até que se obtivessem resultados concretos relacionados ao enviar e receber sinais por meio de fios e cabos, entre distâncias que podem ser tão longas quanto o comprimento de um oceano entre dois continentes. O autor afirma que a

> [...] forma literária do hino de louvor de Mazzolari (um poema enciclopédico em Latim) é extravagante, e sua perspectiva mídio-técnica (o aparelho elétrico para transmitir mensagens escritas através de distâncias de Bozzoli) é precoce, mas não é de forma alguma uma raridade quanto ao tema [...]. No meio do século 18, a eletricidade começou sua ascenção para ser o foco primário de fascinação nas ciências naturais aplicadas. Desde a antiguidade clássica, os estranhos fenômenos ligados a ela – como materiais de peso leve como folhas aderindo a certos materiais ou pedras, as descargas elétricas espetaculares que ocorrem durante tempestades de trovão, e o misterioso fogo de São Elmo que dança sobre o cordame de navios – despertou a curiosidade das pessoas assim como seu medo. Mesmo para Porta, que devotou uma grande quantidade de atenção ao âmbar e à magnetização de metais em sua *Magia naturalis*, estes permaneciam segredos naturais inexplicáveis; só se podia descrever seus efeitos e, no caso do âmbar, experimentar com ele e performar truques mágicos para audiências ingênuas. (Ibid., p. 164)

Zielinski (2006) descreve como esses fenômenos passam a ser compreendidos como magnéticos, à medida que estudos a respeito ganham mais densidade, e nomes como William Gilbert propõe tratá-los por nomes que vão remeter ao eléctron e à eletricidade.

> Em 1600, estes fenômenos receberam seu nome geral quando o médico de Londres William Gilbert, que como John Dee estava à serviço da rainha Elizabeth I por um tempo, publicou seu livro *De magnete magneticique corporibus* [Sobre magneto e corpos magnéticos]. Gilbert analisa muitos materiais a respeito de suas propriedades magnéticas, os divide em categorias de natural e artificial, e os dá a todos o nome "electrica", que deriva da palavra grega para âmbar, *elektron*. Depois disso, parece ter se tornado *de rigueur* para cientistas naturais bem educados se aplicar no tema. As coisas começaram a ser mover num nível prático quando, em 1650, Otto von Guericke, prefeito de Magdeburg na Alemanha, começou a experimentar com criar um vacúo. Seguindo a *Musurgia universalis* de Kircher, ele se dispôs a provar que o som requer um meio – ar – para viajar. (Ibid., p. 164)

As pontes entre físico e virtual também se manifestam, de forma metafórica, nas pontes entre exterior e interior. Tal relação, em certos contextos, liga-se à relação entre ficção e realidade, algo que começa a se

desfazer, aos poucos, ao longo do século XX. O tema não será desenvolvido neste texto, mas é objeto de um artigo publicado na revista *Poiésis*, da Universidade Federal Fluminense (UFF). O artigo examina experiências de linguagem de confusão entre os registros físico e virtual, dos cantos das sereias em Homero (conforme reconstituídos na experiência de Wolfgang Ernst financiada pelo ZKM e relatada no livro *Sonic Time Machines*) ao surto histérico durante a transmissão de Guerra dos Mundos, na versão dirigida por Orson Welles para a CBS, e a intervenção em múltiplas linguagens Janez Janza. Também explora o pensamento de autores como Jeffrey Sconces, Umberto Eco e Arlindo Machado, que discutem como o estreitamento de limites entre ficção e realidade acontecem já com o rádio (em menor medida) e com a TV (numa escala que permite pensá-la como dispositivo de irrealidade cotidiana). Em "*Elements of screenology: Toward an Archaeology of the Screen*", Erkki Huhtamo (2006) descreve o panorama de um modo que permite inferir sua anterioridade a estes fenômenos:

> O papel de parede panorâmico ou 'cênico' transformou o *saloon* de uma maneira mais radical. O interior podia ser convertido em um exterior simulado completo com árvores, casas e pássaros pintados congelados a meia altura. Ainda mais interessantemente, o amplo escopo de tópicos estendidos da representação de localidades a eventos narrativos, incluindo qualquer coisa entre as Viagens do Capitão Cook e as vitórias de Napoleão e mesmo as brigas de rua em Paris durante a revolução de 1830. (Ibid., p. 45)

A instalação *Ponte*, de Raquel Kogan e Lea Van Steen, explora essa tensão entre a ponte física e a ponte virtual, propondo uma projeção que estabelece uma ligação videográfica entre dois edifícios (na montagem original, a obra foi instalada entre o Instituto Itaú Cultural e o SESC Paulista, em São Paulo). Cenas de pessoas que flutuavam no espaço remetiam ao universo de magia dos dioramas, que Baudelaire considera serem fontes de ilusão que, paradoxalmente, por serem falsas, são infinitamente mais próximas da verdade. A ponte virtual que a instalação construiu com luz e movimento

representa, justamente, o elo entre os dois tipos de ponte possíveis: as pontes físicas e as pontes lógicas. Ao flutuarem, as imagens se ligavam ao ar ao mesmo tempo em que ligavam os dois prédios através de sua trajetória.

As pontes ligam áreas distantes e, assim aproximam diferenças. Através da ponte, quem não pertence a uma área da cidade pode frequentá-la, e quem foi excluído de um lugar cruza para dentro dele. As pontes são elos. O termo inglês, *link*, usado para descrever a âncora que liga um documento a outro na Internet, pode ser traduzido por "elo". De forma sintética, como Kubrick faz um osso virar nave espacial numa das cenas iniciais de *2001 – Uma odisseia no espaço* (1968), as pontes sugerem uma ligação entre o século XIX e o século XXI. A ponte como um *hardware* que liga áreas contíguas, antes desconectadas. O século XIX como intuição de um mundo em que os *softwares* ligam coisas (e estimulam ligações entre pessoas que não se conheceriam de outra forma). Em *Cultural techniques: grids, filters, doors and other articulations of the real*, Siegert (2015c) faz uma interpretação das portas que sugere um caminho para olhar o papel desempenhado pelas pontes nas culturas e sociedades:

> A porta aparece muito mais como um meio da domesticação coevolucionária de animas e humanos. A construção de uma abertura com um portão, algo que transforma o caçador em pastor, leva não apenas à domesticação das espécies animais mas acima de tudo à interrupção daquelas metamorfoses humano-animais que as pinturas nas cavernas paleolíticas testemunham. Já Gottfried Semper reconheceu a abertura como "o fecho vertical mais original inventado pelo homem" [...]. Portas e soleiras são não apenas atributos da arquitetura ocidental, elas também são mídias arquitetônicas que funcionam como uma técnica cultural porque elas operam a diferença arquitetônica primordial – aquela entre dentro e fora. (Ibid., p. 193)

Apesar de a organização em pares ser questionável (há muitos outros modos de estruturar as coisas), é fato que a cultura ocidental coloca muita ênfase em dicotomias. Portanto, deixando de lado, por um momento, os problemas de tais formas de pensamento, é possível pensar em que pares as pontes produzem que venham a ser equivalentes ao par dentro e fora que Siegert (2015c) considera representar a dimensão simbólica das portas. No caso das

pontes, surge uma distinção entre aqui e lá, também relacionada com a percepção do que é doméstico e do que é estrangeiro. Quem está do lado de lá é percebido como alguém que não pertence ao grupo. Mas a ponte, com sua generosa abertura que une dois lugares é, sobretudo, espaço de fluxo, de ligação. Da mesma forma que separa, ela permite a troca, o trânsito.

A ponte também gera distinção entre suspensão e desabamento, conforme notado por Franz Kafka (2011, p. 156) em sua parábola intitulada *A ponte* (1916-1917): "Eu estava rígido e frio, era uma ponte, estendido sobre um abismo [...] Assim eu estava estendido e esperava; tinha de esperar. Uma vez erguida, nenhuma ponte pode deixar de ser ponte sem desabar". A ponte é um dispositivo que faz as pessoas flutuarem suspensas no ar, mas sua solidez não deixa entrever esse aspecto diáfano. É uma construção que desafia limites e, se sua estrutura se rompe, o resultado é trágico. As duas direções, horizontal e vertical, operam os seus movimentos possíveis. Ela pode ligar ou levantar, pode separar ou ruir. Seu comprimento é a medida do fluxo que transporta e a extensão do desafio que propõe.

Um exemplo de ponte que cai aparece no filme *Indiana Jones e o templo da perdição* (1984). A famosa cena da ponte mostra os três personagens principais presos no meio de uma longa e estreita ponte e cercados por inimigos ameaçadores. A queda da ponte é deliberada, conforme Indiana Jones sinaliza para que seus amigos se segurem e corta uma das cordas que suspende a construção que, assim, vai abaixo. Mas, antes mesmo desse clímax, o aspecto da ponte sugere a possibilidade concreta do desabamento. As pequenas tábuas unidas por cordas são o retrato de uma fragilidade assustadora. Há tipos de pontes, como este, que carregam a potência da queda na suspensão precária de sua construção.

Como estruturas arquitetônicas que ajudam a forjar a modernidade e dispositivos de telecomunicação que parecem suavizá-la se relacionam? Examinar o que liga os deslocamentos corpóreos – especialmente conforme mudam, na medida em que pontes e veículos definem as colchas de retalhos que chamamos cidades modernas – e as transduções digitalizadas – quando redes de dados pousam estratos imateriais, reconfigurando as cidades contemporâneas através de arquiteturas ubíquas – pode revelar aspectos inesperados de ambos. Também fornece um deslocamento conceitual de discursos,

mais explicitamente focados nas mídias, que assumem um efeito direto dos dispositivos nas sociedades, conforme argumentado na introdução deste livro. Claro que aparelhos mudam sociedades, mas a relação entre ambos é muito mais complexa do que a estrutura causal dessa afirmativa sugere. As sociedades criam aparelhos, portanto, eles também expressam suas capacidades, sonhos e possibilidades (mas também pesadelos e limites) no momento de sua invenção.

Em certa medida, esses mesmos aparelhos também produzem deslocamentos entre linguagens que promovem pontes entre modos semióticos até então distintos. É isso leva ao tema das convergências entre linguagens e tecnologias, tão explorado pela bibliografia especializada, nos princípios dos debates sobre os modos como as mídias digitais afetam culturas e sociedades. É o caso da fotografia que, segundo Roland Barthes (1981), instala-se numa área de transição entre a arte e a realidade. Em entrevista publicada no livro *Le grain de la voix – Entretiens 1962-1980*, Angelo Schwarz lhe pergunta se a fotografia "[...] preenche a lacuna entre arte e não arte". Barthes afirma não saber se ela "[...] faz uma ponte, mas ela está numa zona intermediária" entre ambas (Barthes, 1981, p. 440). Outro aspecto das pontes é esta ligação incompleta, este lugar no meio que as coisas ocupam quando não completam sua trajetória de um lado a outro.

Detector de ausências (1994), intervenção urbana de Rubens Mano, remete a essa zona intermediária de forma engenhosa ao dividir uma ponte ao meio usando um feixe de luz que a corta em ângulo reto. A obra sugere um número de interpretações como resultado dessa decisão simples, mas desconcertante, de posicionar um poderoso raio luminoso na perpendicular do Viaduto do Chá, na cidade de São Paulo. Luz e concreto, fluxos urbanos e humanos, direções planejadas e inesperadas – mas, especialmente, a efemeridade da vida na cidade, percebida conforme as calçadas são cruzadas por pessoas e luzes – e uma cadência entrelaçada de material e imaterial, resultado da presença corpórea que cria os fluxos urbanos e revela, sobretudo, a impossibilidade de gerar registros permanentes desses movimentos cruzados:

> A luz potencializa a velocidade da cidade e enfrenta o homem com sua representação. Ela, que nos permite ver e identificar, indicará, também,

> uma espécie de anulação de todo indivíduo que cruzar os cilindros, visto que sua sombra evanescente revelará a impossibilidade de qualquer registro desta passagem. (Mano, 1994)

O jogo de ligações e entrelaçamentos é resultado do diálogo entre duas consistências: a leveza da luminosidade e o peso opaco da geometria funcional. *Detector de ausências* transforma essa relação em um dispositivo que tanto ressignifica a arquitetura quanto desestabiliza o caminhar pelas ruas. Da perspectiva de como as imagens circulam, a obra também revela a expansão das práticas cinemáticas. As imagens projetadas, assim como as cidades, também se suavizaram ao passar do formato moderno predominante, de projetores fixos, à atual diversidade de intervenções instalativas, objetuais e projetadas no espaço público. Apesar de não usar imagens em movimento, a obra tem essa qualidade cinemática, que dialoga, por exemplo, com a pesquisa com luz projetada de Anthony McCall. Todavia, enquanto McCall, na maioria das vezes, exibe feixes de movimento arrastados em espaços internos, a obra de Mano transforma a cidade em tela.

As pontes estão entre as primeiras imagens filmadas, por exemplo, na exibição curta e manipulada de Lumiére do Brooklyn Rapid Transit sobre a ponte local (*Lumière Nº 321 Pont de Brooklyn*, 1896). Neste caso, a luz não é mídia que tensiona a ponte, mas substância que capta com precisão seus contornos. No início da história do cinema, os elementos que vão constituir a narrativa clássica e as salas de exibição típicas ainda não estão consolidados, mas já existe o truque de luz que impressiona os olhos e os faz acreditar naquilo que veem. Diferente do que acontece com um cineasta experimental e contemporâneo como McCall, que faz a luz se transformar em algo para ser visto, a luz é projetada, no cinema, para desaparecer.

Lumière Nº 321 Pont de Brooklyn, como é próprio dos filmes curtíssimos dos primórdios do cinema, pode ser entendido como exemplo de *loop* primitivo. Sua projeção é um ato performativo, controlada manualmente pelo ritmo do projecionista que o manipula. Muito foi dito sobre características do primeiro cinema que são mais próximas das linguagens audiovisuais contemporâneas que dos filmes narrativos modernos, e essa comparação entre obras que revelam os diferentes usos da luz (a luz como veículo de

transmissão da imagem, a luz como feixe transmitido para ser visto) sugere outra abordagem para as relações deslocadas, aqui propostas, entre os séculos XIX e XXI. Imagens de pontes eram comuns no início do cinema, e uma delas permite conhecer um pioneiro pouco lembrado, cujo nome também é Louis. Em *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Erika Balsom, relata a história de um dos inventores pouco conhecidos do cinema, que desapareceu misteriosamente numa viagem de trem de Dijon a Paris, conforme explorado na instalação *False Future* (2007):

> Este impulso é particularmente evidente na instalação em 16mm de 2007 de Buckingham, *False Future*. Aqui o artista explora a história de um homem chamado Louis que inventou o cinema. Mas não, não aquele Louis, irmão de Auguste, mas ao invés um pioneiro pouco conhecido de nome Louis Le Prince que dirigia uma companhia de panoramas tateando a criação de imagens em movimento alguns cinco anos antes dos Lumières. Ele produziu pelo menos três filmes, cada um de oito segundos de duração, antes de desaparecer misteriosamente em um trem saindo de Dijon com direção à Paris em 1890. Alguns suspeitam de Edison. Como o desaparecimento em *Amos Fortune Road* e *Situation Leading to a Story*, aqui mais uma vez Buckingham insiste na história de uma pessoa desaparecendo sem deixar traços. Pois mesmo se Le Prince nunca foi encontrado, ele deixou para trás seus filmes, um dos quais foi refeito por Buckingham para formar a imagem-trilha de *False Future*. Como a locução com legendas em francês relata, dos 129 *frames* que originalmente constituíam a vista de Le Prince da Ponte Leeds, em Leeds, Inglaterra, apenas vinte sobreviveram – aproximadamente um segundo de filme projetado. (Balsom, 2013, p. 89)

Essa mudança da luz como feixe que transmite cenas para a luz como materialidade que se projeta no ambiente reflete como a sociedade e a cultura mudaram desde a modernidade. Do *loop* fragmentado do final do século XIX, impressionante apesar da curta duração, à escultura pública instalada no final do século XX, é possível detectar a (não pequena) transformação das pontes de objetos em superfícies. São, portanto, dois movimentos que caminham em paralelo. As artes explodem com a bidimensionalidade de imagens circunscritas nas quatro linhas que recortam a tela (questão será importante para a discussão desenvolvida no capítulo seguinte) ao mesmo tempo em

que o audiovisual liberta o projetor de sua posição fixa no fundo da sala de exibição, permitindo percursos por ambientes de imagens espacializadas, ou até a ocupação da esfera pública.

Um exemplo é a arquitetura instalativa criada pelo coletivo 1024, *3-D Bridge* (2010)[2]. Erguida em um dos extremos da ponte Saint Louis, em Paris, a intervenção com luz branca e projeção mapeada ressalta e tensiona uma estrutura de metal construída de cubos em configuração geométrica irregular (numa espécie de retângulo em que faltam partes). Da mesma forma que na obra de Mano, há sobreposição entre luz e construção, mas, ao contrário dela, em *3-D Bridge*, há uma coincidência de direções entre os dois elementos. A luz se encaixa com perfeição na estrutura e, quando se desencaixa, produz uma sensação de deslocamento de sua estrutura, e não de ruptura radical. Essa desestabilidade é reforçada pelo jogo de formas preenchidas e ocas projetadas sobre a arquitetura preparada para a intervenção, fazendo com que ora a luz a feche num sólido de grandes proporções, ora estire suas linhas que multiplicam ângulos retos.

As obras e o filme citados permitem entender como duas invenções que mudaram a vida urbana (a luz e as pontes) são ressignificadas pela arte e pelo audiovisual. Na época em que Lumière fazia seus primeiros filmes, engenheiros ao redor do mundo construíam algumas das principais pontes existentes até hoje. A importância das pontes para o urbanismo moderno e o contemporâneo foi discutida amplamente por Richard Dennis no já citado *Cities in Modernity: representations and productions of metropolitan space, 1840-1930*. Dennis (2008) explica que, em seu livro, busca:

> [...] construir pontes conectando interpretações culturais e econômicas da urbanização, e entre modos de análise qualitativos e quantitativos, teoria abstrata e a riqueza de estudos empíricos, não-teorizados ou diferentemente teorizados, sobre as cidades do século 19 e início do século 20.

Comparando a leitura de Dennis da Brooklyn Bridge, da Tower Bridge e do Bloor Street Viaduct – como entradas para entender aspectos da modernização de cidades como Londres ou Nova Iorque – com papéis

2. Mais informações em: https://www.1024architecture.net/?portfolio=3d-bridge.

que as pontes parecem ter desempenhado em São Paulo, surgem diferenças importantes, durante o final do século XIX, época em que as distâncias tinham mais importância e os processos eram mais lentos em termos de sua internacionalização. Isso também se aplica às artes e ao audiovisual, motivo pelo qual através das pontes também se torna claro como houve uma defasagem em diferentes modernismos[3] – não implícita em uma leitura qualitativa, mas numa compreensão de como diferentes contextos levaram à ressignificação de certas premissas.

Para além das aparentes semelhanças, as cidades grandes têm ritmos e modos de urbanização diferentes, o que resulta em diferentes paisagens urbanas (inclusive suas culturas e modos de viver). Enquanto as cidades europeias faziam pontes entre seus centros e periferias, São Paulo ainda se espalhava por espaços mais exíguos. Em *Um homem sem profissão*, Oswald de Andrade (2019) mostra como a futura megalópole era pequena e provinciana antes do impulso urbanizador que mudaria a cidade de modo impensável no intervalo de um século – levando em conta que a cidade que hoje tem em torno de 12 milhões de habitantes virou o século XIX para o XX com 240 mil pessoas vivendo em seu território, conforme o Histórico Demográfico do Município (s/d):

> O viaduto mirrado, de ferro, ligava o bairro onde morávamos ao centro da cidade, à Rua Direita, por onde se ia à Sé. Por debaixo da estreita ponte, floriam canteiros de lírios na chácara enorme da Baronesa de Tatuí. Havia estudantes no Largo de São Francisco, onde se erguia um casarão conventual que era a Faculdade de Direito. (Ibid., 2019, pp. 31-32)

Em São Paulo, os primeiros viadutos ainda eram ligações entre a cultura rural dominante no Brasil e os processos de urbanização incipientes que só assumiram configuração semelhante à descrita por Dennis (2008) nas utopias

3. Isto é explícito no livro de Jacques Le Rider (1993), *Modernity and Crisis of Identity: Culture and Society in Fin-de-Siécle Vienna*. Apesar de não existir estudo semelhante, no Brasil, sobre tal aspecto da modernidade, Rodrigo Naves (2011) alude a essa problemática em *A forma difícil*, referindo-se a como um suposto déficit formal deveria ser considerado marcante na cultura brasileira, colocando o modernismo local em defasagem em relação aos modernismos dos principais países capitalistas.

progressistas dos anos 1950, das quais a construção de Brasília é um marco. Em *Orfeu extático na metrópole*, Nicolau Sevcenko apresenta essas tensões que emergiram como resultado do processo de urbanização atípico de São Paulo:

> Em nenhum lugar, porém, a insurgência dessa nova ordem cultural se deu sem enfrentar resistências. Em São Paulo particularmente, as circunstâncias ainda lhe era algo adversas. O impacto avassalador da Guerra chegou aqui arrefecido nos seus efeitos culturais, quer pelo atenuante da distância e das comunicações precárias, quer pela participação irrelevante do Brasil no conflito. (Sevcenko, 1992, p. 34)

É preciso levar em conta que as pontes não surgem como construção urbana, mesmo sendo nas cidades que assumem o sentido de ligação entre aqui e lá – que as torna operadoras de um impulso semelhante ao das tecnologias em rede. Mas há pontes de aspecto bucólico, ligando o nada ao nada em meio à natureza, e há traços da presença das pontes em cidades intermediárias, entre as grandes metrópoles do início do século XX, e as capitais emergentes dos países em que o impacto da Revolução Industrial era menos significativo. Um exemplo aparece no poema de Kafka sobre a ponte Carlos:

> Homens, que cruzam pontes escuras
> passando junto a Santos
> ornamentados por débeis luzes.
> Nuvens, que correm pelo céu cinzento
> passando junto a igrejas
> com mil torres que condenam.
> E alguém, apoiado no parapeito de alvenaria,
> que olha na água da noite,
> suas mãos sobre velhas pedras. (Ribeiro, 2013)

Esta ponte, um marco na arquitetura de Praga, levou Vilém Flusser (2002) a tratar do impulso de ligação num trecho de "Praga, a cidade de Kafka", capítulo do livro *Da Religiosidade*. Seus comentários são específicos sobre a cidade onde nasceu, mas, deixando de lado particularidades locais, servem para muitas cidades em que a mistura de culturas e modos de viver as transforma em espaços multiculturais. A aproximação entre lugares com diferentes funções sociais, o diálogo entre formas distintas de saber e o

contato entre pessoas de perfis variados são descritos de forma precisa, ressaltando o caráter simbólico que a grande construção gótica assume conforme se espalha a partir do centro da cidade ancestral:

> O rio, com seu "S" majestoso, forma a divisa entre os polos. As pontes modernas que o atravessam são tentativas inautênticas de negar ou diminuir a tensão, são estradas de fuga. Salvo uma, a ponte Carlos. Essa, a gótica, com suas torres e suas estátuas, é o elo impossível, mas realizado, entre castelo e igreja, entre monte e vale, entre o rei e o burguês, entre a soberba e a humildade, entre a rua dos alquimistas e a universidade, entre o céu e a terra, entre o "Castelo" e a aldeia de Kafka. Esta ponte carrega o trânsito não mais material (disto se encarregam as pontes modernas), mas espiritual entre o lado "grande" e o lado "pequeno" de Praga. (Ibid., p. 64)

Flusser também revela um sentido das pontes que ainda não havia sido observado: trata-se da sua compreensão como uma "estrada de fuga". Há pontes nos limiares das cidades e cruzá-las significa escapar de um ambiente restrito, conquistar certa liberdade. Esse aspecto de escape também pode ser relacionado a leituras das pontes virtuais que mídias e redes constroem. Por exemplo, Harry Pross (apud Baitello, 2018a) e Marshall McLuhan (1969) tratam a mídia como droga ou veículo de narcose; Sherry Turkle (2005) aborda o segundo eu resultante da conexão do usuário com o mundo virtual. É preciso levar em conta que tudo o que liga também pode desligar. Ou seja, infraestruturas e dispositivos criados com objetivo de conectar aqui e lá também servem como rotas de evasão.

O sentido das pontes como estradas de fuga aparece no filme *O show de Truman* (1998). A história do *reality show* em que uma cidade fictícia é criada para acolher um bebê que, desde o nascimento, tem sua vida transmitida ao vivo pela televisão, chega a um ponto de tensão no momento em que Truman começa a desconfiar de algo incomum em sua vida e tenta fugir de Seahaven. Após uma discussão com sua mulher – que quase assume tintas trágicas –, ele a sequestra em seu carro e dirige em alta velocidade em direção à fronteira da cidade. Entre muitos percalços criados pela produção do programa para impedir sua fuga, a certa altura ele chega, finalmente, na ponte que delimita a fronteira da cidadezinha. Como tem medo de água, hesita,

mas inventa um modo de cruzá-la, fechando os olhos e surpreendendo a mulher ao colocar as mãos dela no volante do carro que ele acelera, obrigando-a a dirigir de forma meio atrapalhada a partir do banco do motorista.

Como dito, a ponte cumpre o papel de portal para além dos limites aos quais o personagem está restrito. Ela não serve para ligar, nem manifesta o perigo de ruir. Aparece como trajetória de escape em que o caminho adiante é uma forma de afastamento daquilo que ficou para trás. Em *O show de Truman*, a fuga é interrompida, mas, no episódio *Arkangel* (2017), da série *Black Mirror*, a personagem da menina que cresce com um sistema de vigilância embutido em seu corpo termina com uma mochila diante de uma ponte, indicando que deixa o passado para trás, dando início a um novo momento em sua vida.

Na rápida recapitulação das pontes feita no resumo do livro de Xanthakos (1994), mais no início deste capítulo, fica clara a longa trajetória das pontes e a gradual modificação dos modos de construí-las, do que também se pode inferir uma modificação dos locais onde elas aparecem e, portanto, do seu sentido nas sociedades e culturas. O modo de ler não cronológico que este texto propõe (intencionalmente, para evitar impressão de causalidade entre os diferentes momentos que abrange) não deixa muito evidente tal processo. Mas uma obra do final do século XIX permite entender outro sentido das pontes, já referido anteriormente como aquele que faz a ligação entre nada e nada num ambiente natural amplo.

O aspecto mais bucólico das pontes aparece no quadro *Ponte Langlois* (1888), de Vincent Van Gogh, que exprime o limiar do século com sua representação em cores fortes e traços levemente estilizados de uma cena típica do interior da Holanda. Nesse contexto, as pontes são auxílios contra as barreiras naturais, ao invés de elos entre lugares (até porque, na medida em que se encontram distantes do espaço construído, não chegam a aproximar lugares, senão permitir a continuidade de um longo trajeto entre um e outro). A ponte sobre o rio é, principalmente, uma solução para passar sobre suas águas. No quadro, a relação entre ponte e rio é de cruzamento de direções. Talvez isso explique o ângulo em que a imagem de Van Gogh é enquadrada, estabelecendo uma diagonal de leitura do canto inferior direito ao centro e outra, quase reta, que também vai da direita para a esquerda,

acompanhando o movimento da carroça que passa sobre a ponte. Uma das características importantes dessa imagem é a sugestão de movimento resultante do jogo de tensões.

Outra característica importante é a paleta de cores, incomum na pintura holandesa da época. Com amplitude cromática pouco usada pelos pintores contemporâneos de Van Gogh, a obra explora os matizes de azul esverdeado, verdes, amarelos escurecidos e um azul claro que se contrapõe ao conjunto. Assim, rio, margem, ponte e céu acomodam-se num composto estável, em que pese as mudanças de espessura das pinceladas que vão do contínuo ao intervalar, do fino a ponto de não ser visto no grosso que se torna linha espessa. Tais modulações diferem do estilo mais comum do pintor e oscilam entre resquícios de realismo e visões do expressionismo. São passagens entre estilos que acontecem no interior do próprio quadro, o que lhe confere certo isomorfismo, na medida em que as passagens se dão em dois planos: a carroça que cruza a ponte e as alternâncias entre diferentes formas de pintar.

Um aspecto a ser considerado é o surgimento da fotografia, que muitos autores afirmam ter influenciado os caminhos menos realistas que a pintura toma ao longo do século XIX. Raymond Bellour (1996, p. 18), em *A dupla hélice*, discorda dessa leitura com o argumento de que "[e]xtirpada [...] da história das técnicas", a fotografia "[...] retorna à história da arte". Em consequência, "[...] torna-se tanto mais simples negar que ela tenha podido, como se do exterior, usurpar subitamente as funções da pintura e precipitá-la, de lá, para as aventuras da abstração" (ibid., p. 18). Realmente, a explicação causal da relação entre fotografia e pintura abstrata é insuficiente, pois há muitos outros aspectos em jogo e os rumos da pintura são, em grande medida, consequências de seus problemas internos – e não de influências externas. Em todo caso, *Ponte Langlois* também serve como exemplo de como o mundo das imagens começa a alargar seus limites, o que vai acontecer, neste primeiro momento, pela ênfase na materialidade da pintura (cores, traços) e, aos poucos, vai se transformar em desconfigurações da perspectiva, radicalização do uso de cores e formas na abstração e, finalmente, em abandono da bidimensionalidade. São passagens graduais, mas relativamente rápidas.

No trecho de *The Waste Land* em que se refere à London Bridge, T. S. Eliot (1971, publicado originalmente em 1922) escreve sobre a dimensão

urbana das pontes, descrevendo uma multidão que cruza em direção à rua King William ao som das badaladas do sino da igreja de Saint Mary Woolnoth. O poema tem qualidade visual bastante acentuada, descrevendo, por meio de versos longos, uma cena típica das cidades afetadas pelo crescimento rápido e o surgimento de uma classe trabalhadora fabril. O contraste entre tempos surge pela referência ao som do sino, que remete a uma cidade em que as horas ainda eram controladas pelas badaladas de bronze. Assim como na obra de Van Gogh, a cena apresenta uma travessia: a ponte surge não como ligação, mas como lugar de fluxo e, portanto, de passagem. No entanto, o ambiente onde se dá essa passagem é completamente diferente – bucólico no quadro e urbano no poema.

Um dos textos importantes a respeito do século XIX, momento em que os urbanistas detectam uma crescente importância das pontes no modo de organizar as cidades, inscreve-se, justamente, sobre o tema das passagens. Em *The Arcades Project Passagen-Werk*, Benjamin (2002) parece adivinhar a centralidade crescente que os espaços de trânsito passam a ter, num mundo que vai se especializando, de certa forma, em construir pontes: como se ligar por viadutos o centro e a periferia das metrópoles na época nascentes (Londres; Nova Iorque; São Paulo, com certa defasagem) disparasse um processo de aproximar culturas que não se pertencem, constituir redes de comunicação de complexidade cada vez maior, atenuar a dureza das fronteiras, esticar o campo das heterogeneidades, recusar a rejeição às minorias. Não sem, antes, sofrer as consequências trágicas das reações irracionais que mostram a face terrível de uma Europa incapaz de lidar com as heterogeneidades do mundo de maneira razoável, o que resultará nas duas Grandes Guerras que devastaram o continente.

Em "*Bridge and Door*", Georg Simmel (1994, p. 3) trata do aspecto intersticial desse conjunto de estruturas que os homens foram inventando para unir e separar espaços:

> A Porta representa de maneira decisiva como o separar e o ligar são apenas dois aspectos de um mesmo e único ato. O homem que primeiro erigiu uma porta ampliou, como o primeiro que construiu uma

> estrada, o poder especificamente humano ante a natureza, recortando da continuidade e infinitude do espaço uma parte e conformando-a numa determinada unidade segundo um sentido.

Da mesma forma, a ponte representa o ir e vir e o contínuo do fluxo que o trânsito, sobre sua superfície, estabelece. A certa altura deste percurso por pontes, filmes, livros e quadros, a ponte assume feição imaterial, metafórica. Isso acontece por meio de uma situação paradoxal em que o deslocamento entre um lugar e outro deixa de acontecer em superfícies e se apropria do ar – matéria também central para os processos de telecomunicações. O voo sobre o oceano se transforma numa importante forma de aproximar povos e culturas, e a suspensão no ar indica uma leveza que pode ser confundida com imaterialidade, mas, pelo contrário, o veículo desse deslocamento é um amontoado pesado de peças cuidadosamente montadas.

Logo no início de *A regra do jogo* (1939), de Jean Renoir, o repórter de rádio corre em meio à multidão frenética no aeroclube de Bourget, aglomerada para receber André Jurieux, o aviador fictício que cruzou o Atlântico em 23 horas. A narradora do feito do herói afirma que só é comparável ao cruzamento de Charles Lindberg, 12 anos antes. Lindberg aparecerá de novo neste texto em breve. Seu cruzamento do Atlântico inspirou a peça de rádio de Bertolt Brecht, *O voo sobre o oceano* (1929), com música de Kurt Weill e Paul Hindemith. A cena ruidosa do filme de Renoir – em que as vozes são mixadas numa altura irritante, em volumes que desafiam descrevê-las como som de fundo – condensa muita informação sobre tecnologias de transmissão: apresenta rádios e aviões, mostra como a transmissão ao vivo acontecia em 1930 e refere-se ao relacionamento de Renoir com as imagens técnicas.

Uma das primeiras obras a explorar essas possibilidades da transmissão ao vivo também é uma odisseia sobre como espaço e tempo rapidamente se reconfiguraram na passagem do século XIX ao XX. Conforme descrito por Golo Föllmer, em *Medien Kunst Netz*, uma das fontes mais completas sobre as histórias e tendências das poéticas tecnológicas, *O voo sobre o Oceano* (1929), de Brecht:

> [...] foi escrita para o Festival de Música de Câmera de Baden-Baden em 1929. O programa incluía Música Amadora e Composições Originais

> para Rádio. O libreto épico de Bertolt Brecht apresenta o primeiro voo bem-sucedido através do Atlântico, por Charles Lindbergh em 1927, como um símbolo do poder individual na sociedade. A música foi escrita por Kurt Weill e Paul Hindemith. A estreia mundial em 27 de Julho de 1929 foi um evento puramente radiofônico: a peça foi transmitida para várias salas ao redor de um espaço temporariamente convertido em estúdio de transmissão. Para uma performance no dia seguinte, Brecht dividiu o palco em duas metades: o conjunto de câmera, o coro e os alto-falantes foram posicionados no lado esquerdo (O Rádio) e, na direita, separado por uma tela, sentou-se Josef Witt em mangas de camisa para representar O ouvinte e declamar a parte cantada de Lindbergh. Na versão radiofônica isto era previsto de ser realizado por cada ouvinte em pessoa, sentado diante de seu próprio rádio em casa. (Föllmer, 2003)

Deixando de lado o esforço explícito de forjar um dispositivo para o envolvimento do público por meio do deslocamento do ouvinte da posição de recepção passiva (tema sobre o qual Brecht escreve no artigo "O rádio como aparato de comunicação"), *O voo sobre o oceano* também lida com o problema da compressão do tempo como resultado de tecnologias capazes de suprimir distâncias físicas e mudar a percepção da presença – como o gramofone, o telefone, o telégrafo e o rádio. Todavia, a obra de Brecht é mais incisiva pelos aspectos de transmissão do que pela capacidade de criar o sonhado rádio dialógico. Tanto o tema do voo que aproximou dois continentes quanto os procedimentos que embaralham a antiga divisão entre artistas e público são relevantes. Os processos de mecanização em curso na época, ao mudarem o sentido do que era entendido como presença, fazem o tempo correr em outros ritmos e tornam possíveis acontecimentos paradoxalmente envolvidos por dispositivos de deslocamento e mediação.

De forma inédita, o corpo é menos ligado ao lugar, e as distâncias parecem encurtar, gerando um curto-circuito perceptivo. Aqui e agora, para usar a expressão marxista recuperada por Benjamin para descrever o efeito aurático que as pessoas percebem quando se encontram na presença das coisas, não se restringe mais aos entornos percebidos do corpo humano. O voo de avião transforma outro lugar, em horas, em aqui. A ligação telefônica aproxima dois corpos distantes em um agora em que, estranhamente, uma voz distante toca meu ouvido.

Pirandello descreve de forma precisa esse deslocamento quando escreve sobre os atores de cinema. Uma desmaterialização semelhante acontece, de forma mais rotineira, com pessoas que se relacionam entre si, cada vez mais, através de dispositivos de mediação como teleconferências, através de computadores ou de ligações em vídeo via telefones celulares:

> O ator de cinema sente-se exilado. Exilado não somente do palco, mas de si mesmo. Com um obscuro mal-estar, ele sente o vazio inexplicável resultante do fato de que seu corpo perde a substância, volatiliza-se, é privado de sua realidade, de sua vida, de sua voz, e até dos ruídos que ele produz ao deslocar-se, para transformar-se numa imagem muda que estremece na tela e depois desaparece em silêncio... A câmara representa com sua sombra diante do público, e ele próprio deve resignar-se a representar diante da câmara. (Pirandello apud Benjamin, 1985, pp. 179-180)

É esse tipo de elipse dos corpos – em tempos e espaços fraturados – que Brecht procura explorar quando encena seu jogo de proximidades e distâncias. Ao criar um concerto invisível, em que músicos tocam em um estúdio fechado que irradia os sons para ouvintes distantes, *O voo sobre o oceano* (1929) inaugura uma linguagem da presença transmitida. Sua condição ao vivo torna-se expressão paradoxal desta presença mediada. O fator de fascinação de uma cultura que se multiplica em reproduções possíveis pela proliferação de cliques de câmeras e expande-se nas distâncias que começam a conectar por meio de *links* em redes de telecomunicação dispersas por geografias globais não é mais com o corpo diante de, mas com um acontecimento ao mesmo tempo em que.

Tal proximidade lógica entre deslocamentos físicos através de pontes e transmissões por meios de fios e cabos sugere uma proximidade entre os problemas tratados neste capítulo e os problemas ligados ao circunscrever em janelas e telas que será discutido no capítulo seguinte. Esse é o sentido de tratar tais processos como técnicas culturais. Mesmo que sua materialidade, que corresponde a seus aspectos de primeira ordem, mude ao longo dos anos, muitos dos sentidos que os processos provocam – que correspondem a seus aspectos de segunda ordem – mantêm-se próximos. Por isso, olhar os passados remotos de certas manifestações permite um olhar menos ingênuo,

ao contrário dos pontos de vista bastante disseminados que supõem novidades completas e rupturas radicais em função do surgimento de certos dispositivos.

Décadas depois de Brecht, Nam June Paik leva as possibilidades das estéticas da transmissão a níveis de complexidade sem precedente em sua obra *Good Morning Mr. Orwell* (1984), descrita a seguir pelo crítico de arte alemão Dieter Daniels:

> Em 1984, o romance escrito em 1948, George Orwell vê a televisão do futuro como um instrumento de controle nas mãos do Grande Irmão em um estado totalitário. Bem no início do muito antecipado ano Orwelliano, Paik estava ansioso para demonstrar a habilidade da TV por satélite de servir fins positivos como a troca cultural intercontinental combinando tanto alta cultura como elementos de entretenimento. Uma transmissão ao vivo compartilhada entre a WNET TV em Nova Iorque e o Centro Pompidou em Paris e ancorando em transmissores na Alemanha e na Coreia do Sul atingiu uma audiência mundial de mais de 10 ou mesmo (incluindo retransmissões posteriores) 25 milhões. A transmissão levou adiante o videotape Global Groove de 1973, de Paik – um conceito pioneiro visando o entendimento internacional através do veículo da TV – ao expandir o conceito com as possibilidades da transmissão por satélite em tempo real. Ainda que problemas técnicos abundantes tornassem o resultado imprevisível, Paik declarou que isto meramente servia para aumentar o clima "ao vivo". A mistura de TV comercial e arte de vanguarda foi um ato de equilíbrio típico de Paik e deparou-se com mais apreensão dos telespectadores interessados em arte que com a audiência que Paik denominou "as pessoas jovens, orientadas à mídia, que tocam os 20 canais de TV de Nova Iorque como teclas de piano". O artista fez um alto investimento pessoal no projeto, para realizar sua visão. Perguntado o que diria para São Pedro nos portões do Reino dos Céus, Paik respondeu instantaneamente que este programa ao vivo era sua "contribuição direta para a sobrevivência humana e ele vai me deixar entrar". (Daniels, 2003)

Conforme os anos passam e o século XIX parece tornar-se um tópico distante nos livros de História a obra de Paik fecha essa ponte em que as conexões físicas, aos poucos, tornam-se elos imateriais. A esta altura, rádios e TVs são dispositivos comuns da vida cotidiana. Não são apenas explorados

como dispositivos de experimentação e consumo, mas também são representados na arte, na literatura, no cinema – algo semelhante ao aparecimento das pontes na pintura e no cinema, como nos exemplos citados de *Ponte Langlois* (1888), de Van Gogh, ou de *Brooklyn Bridge, BRT, New York* (1896), dos irmãos Lumiére. Os rádios vão aparecer em *Imaginary Landscape #4* (1939), do compositor John Cage, obra que usa o som transmitido como parte de sua materialidade sônica expandida. Rádios funcionando também aparecem na obra de Tom Wesselmann, como em *Still Life Radio* (1965).

Obras com transmissão também permitem longa lista de exemplos, de Rabinowitz/Galloway a Mario Ramiro e Cirio/Ludovico. Nem todos os exemplos vão ser explorados aqui, já que o principal objetivo deste capítulo é reforçar a longa reverberação de dispositivos que fazem pontes, conforme mutam-se em sistemas de telecomunicação. Isso acontece ao mesmo tempo em que a passagem da arte moderna à contemporânea desmonta a perspectiva, surgindo usos da luz, do vídeo e da projeção, que se desdobram ao espaço público. A obra de Ana Maria Tavares é exemplar nesse aspecto. Seu interesse em superfícies que se estendem em volumes tridimensionais – que fraturam o espaço expositivo de forma a projetar a obra em seu entorno – também a leva a discutir ambiente, movimento e espectador de modos semelhantes aos das audiovisualidades expandidas contemporâneas.[4] Através de deslocamentos sucessivos – de superfícies para ambientes, de espaços para lugares, de arquiteturas em sistemas – a obra de Tavares produz fendas para espectadores moventes.

---

4. O conceito de audiovisual expandido pretende ampliar o conceito de cinema expandido. Conforme Gene Youngblood (1970, p. 41), "[...] cinema expandido não é de forma alguma um filme: como a vida é um processo de devir, o impulso histórico do homem para manifestar sua consciência fora de sua mente, diante de seus olhos". As práticas de cinema expandido começaram durante os anos 1960, reconfigurando os cruzamentos entre artes visuais, arquitetura e projeção ao sobreporem elementos audiovisuais em ambientes que envolvem espectadores estimulados ao movimento (do corpo, do olhar). As práticas de audiovisual expandido reconfiguram, como consequência da maleabilidade dos processos eletrônicos e digitais que aumentam, "[...] a complexidade das relações possíveis entre som, imagem em movimento, corpo e espaço" (ibid., p. 41).

Visita Guiada com Amigo J9 (Para Edmar) (1997) e *Enigmas de uma Noite com Midnight Daydreams* (2014) são bons exemplos. Ao "[...] apropriar e adaptar um carro elétrico – do tipo usado por deficientes físicos – assim como pela criação de uma trilha sonora que inclui sons e ruídos de aeroportos" (Tavares, 2000, p. 44), *Visita Guiada* transforma o movimento do espectador pela obra num deslocamento imposto, de certa forma, violento. A velocidade do carro remete a um *travelling* de câmera, e a trilha sonora de bossa nova e *lounge music* dos anos 1950 desacelera e conduz uma experiência sensual. O dispositivo força um modo de se relacionar com o entorno que a obra delimita. Há uma captura do corpo, mas, ao mesmo tempo, uma libertação do olhar.

Se a pintura e o cinema costumavam deixar o espectador prostrado diante de telas, aqui o corpo ganha movimento através da prótese e, em consequência, o olhar circula conforme a trilha sonora transforma os arredores numa espécie de filme em que o local se torna cenário que mistura elementos físicos e imateriais. Recriação irônica da linguagem cinemática, que resulta de uma decisão simples, mas não óbvia, de colocar em movimento a cadeira de onde alguém olha.

Em *Enigmas de uma Noite*, a configuração do ambiente resulta em uma experiência de superposição de imaginação e realidade que torna explícito um modo complexo de entrelaçar físico, virtual, factual e ficcional. A obra revela como, a esta altura, o desvio para a tridimensionalidade está completo: as imagens não estão mais emolduradas. *Enigmas de uma Noite* forja um espaço artificial e improvável em que objetos futuristas se multiplicam em um amplo ambiente de chão quadriculado, com um espalho em uma das paredes e um filme *found footage* na outra.

Em "Sincronias entre acontecimento e narrativa" (Bastos, 2014a), há uma breve descrição desse tipo de procedimento no contexto de uma análise da obra de cinema no espaço público do coletivo subtlemob, *As if it were the last time* (2009). Ela aparece nas tendências mais experimentais da arte contemporânea como resultado dos modos como a atual trama de redes (computadores, *tablets* e telefones celulares ativos, conectados o tempo todo) constitui geografias celulares em que o físico e o digital se misturam intensamente:

> A narrativa não acontece mais na tela, e sim em lugares específicos; o público não é mais espectador, mas participante (ou coautor); o roteiro nem sempre conta uma história, e geralmente propõe regras; nem sempre há atores, mas é comum o recurso a voluntários e o estímulo de acontecimentos espontâneos e temporários. Não há apenas uma coincidência entre acontecimento e narrativa, mas também a diluição da fronteira entre o lugar da narrativa e o seu contexto. Isso só é possível em função do uso cotidiano de dispositivos em rede que geram espaços informacionais cuja invisibilidade não os impede de remodelar de forma significativa arquitetura, geografia, fluxos sociais, etc. O resultado são espaços híbridos em que ficção e realidade mudam de sentido de formas nunca antes imaginadas. (Bastos, 2014a)

Deixando as galerias pela amplitude do espaço urbano, um exemplo relevante, que também traz a discussão de volta a uma conexão mais literal com as pontes, é *Ponte do Anhangabaú* (2013), do coletivo Bijari. Na Virada Cultural Paulista, o coletivo criou uma passagem com luzes LED e sensores em que a densidade de eventos luminosos era controlada pela presença das pessoas. Em seu site, o coletivo explica que a obra:

> [...] é uma intervenção urbana que dialoga com a situação geográfica do vale do Anhangabaú e reflete sobre as propostas urbanísticas criadas para integrar (ou não) o rio e o Vale às dinâmicas urbanas da cidade. [...] A leitura de espaço que fundamentou a proposta foi a percepção do rompimento do fluxo peatonal ao longo da Avenida São João na passagem pelo Vale – onde foi criado um buraco arquitetônico obstaculizando esse eixo importante na articulação do centro histórico com a cidade. [...]. A intervenção rearticula o eixo ao vencer esse vão urbano e proporcionar aos pedestres um atalho percorrido como experiência estética e visual. Sensores distribuídos ao longo dos 40 metros da passarela ativam portais desenhados com fitas de luz. Tanto da perspectiva de quem atravessa quanto do observador externo é possível visualizar a intensidade do fluxo de passantes na ponte. Ao se instalar como uma ponte cruzando o vale, local onde ainda passa o Rio Anhangabaú, alude à sua existência e obliteração ao longo do processo de urbanização do centro de São Paulo. (Bijari, 2013)

Esse é um exemplo explícito de como material e imaterial fizeram ponte na vida contemporânea. O trabalho tem duas camadas que se sobrepõem.

A primeira delas é resultado da junção de estruturas físicas e LED, dialogando, portanto, com *3-D Bridge* (2010), do coletivo 1024. As luzes funcionam como realce de partes da estrutura, oferecendo-lhe e emprestando-lhe um aspecto intangível. A diferença é que, nesta obra, além da luz branca também foi usada a luz vermelha. A combinação de cores imprime maior visibilidade à construção incrustada entre os prédios altos da região. A segunda camada resulta do uso dos sensores que disparam o processo de visualização do fluxo de passantes na ponte. Nesse caso, um valor numérico ganha representação tangível, tornando mais possível que as pessoas entendam tal informação.

Outra obra que sobrepõe luzes e pontes é *Crossing the Hudson*, de Anthony McCall (2009). A proposta foi cobrir com luzes LED a estrutura da antiga Poughkeepsie Railroad Bridge (hoje chamada Walkway Over the Hudson State Park). Com início no dia 21/6/2009, na noite mais curta daquele ano, a ponte estaria completamente escura. Ao longo de seis meses, as luzes LED iriam se acender, gradualmente, da extremidade oeste para a leste, até o dia 21/12/2009, quando todas as luzes estariam acesas. Então, elas começariam a se apagar, seguindo a mesma direção – até 21/6/2009, completando o ciclo de um ano. Em *Light & Landscape*, McCall afirma: "[...] a ponte inteira se torna uma espécie de calendário. Em qualquer ano escolhido, em uma certa data, a ponte estaria sempre em correspondência com a iluminação parcial".[5]

Além da sobreposição entre luz e arquitetura, a obra de McCall explora a dimensão do tempo. Em certo sentido, ela é um *fade in* ao longo de seis meses, seguido de um *fade out* de mesma duração. O tempo esticado remete a um ritmo que os homens não percebem de imediato, como acontece nos ciclos das estações do ano e em outros fenômenos naturais em períodos longos. A relação do corpo com esse tipo de acontecimento acontece de forma imperceptível a curto prazo, de forma que, ao olhar para a ponte em

5. Disponível em: <https://stormking.org/exhibitions/lightlandscape/artist/mccall2.html>. Acesso em: 14 jul. 2021.

um determinado momento, mesmo que o expectador fique algumas horas diante da obra, a sensação será de que nada acontece. Só o retorno em diferentes dias e ao longo do ano permitirá compreender o processo.

Essa duração prolongada parece uma radicalização de premissas do cinema experimental com que McCall dialoga. Muitas de suas obras exibem animações lentas com formas geométricas brancas, ora projetadas na parede, ora projetadas no chão. Trata-se de uma pulsação relacionada com a duração dos próprios acontecimentos que o cinema experimental da época explorava com regularidade (basta lembrar filmes de Andy Warhol ou de *Wavelength*, de Michael Snow, 1967). A sensação obtida é de coincidência entre o tempo da narrativa e o tempo do acontecimento, uma das características desse tipo de audiovisual, assim como da performance audiovisual ao vivo. Por tal ângulo, a obra de McCall pode ser entendida como uma experiência que se aproxima das pulsações em tempo real, talvez, a mais autêntica delas, pois a duração das luzes acendendo num desenrolar de sincronia entre acontecimento e narrativa progride por meses.

Essa superposição não se restringe ao escopo de instalações ou experiências no espaço público. A obra *Pescaria*, de Mario Ramiro (2002), é um bom exemplo. Misturando gravura *acqua fortis* com circuitos eletrônicos e um rádio funcional, oscila entre a visibilidade e a invisibilidade, pesquisa recorrente em sua obra. Além disso, há uma tensão entre o teor operativo da obra – que tem um equipamento de transmissão ativo inserido no conjunto – e o teor plástico. Atribuir valores figurativos para obras que possuem engajamento forte com a materialidade é um risco de reduzi-las a aspectos metafóricos que estão longe de representar todas as suas nuances. Todavia, as formas circulares sobre o fundo verde sugerem um relacionamento ambíguo com a água, impressões digitais e *chips* de computador. A obra sugere, portanto, uma robotização de identidades e substâncias, conforme as tecnologias de transmissão a atravessam com elementos imateriais.

A obra de Ramiro é um exemplo de uma época em que as pontes discutidas neste capítulo remetem da arquitetura de volta ao corpo. Uma inferência que reforça algo bastante conhecido pelos especialistas, de que os processos de transmissão parecem ser aspecto central das culturas e sociedades atuais. Apesar das mudanças na forma como as distâncias espaciais

e temporais são moduladas, as diversas estratégias de tornar presente o ausente organizam uma série de procedimentos-chave da linguagem e das coisas em geral. Isso gera novas temporalidades e novas espacialidades. Em *Chronopoetics*, Wolfgang Ernst descreve em detalhe as epistemologias das mídias sensíveis ao tempo, responsáveis por esse desvio:

> Sua fusão com mundos de comunicação em rede indica uma epistemologia do *streaming*, que se origina na transmissão permanente de fluxos de dados em si e, em consequência, dissimula seu caráter radicalmente tempo-discreto no nível sub técnico. (Ernst, 2002, p. 10)

A obra *Bridge Hypothesis*, de Marius Watz (2009), explora as novas epistemologias que o computador e as redes vêm produzindo. Trata-se de uma animação feita a partir de imagens criadas em *softwares* de arquitetura em que as estruturas de inúmeras pontes vão se cruzando para criar formas complexas. No início, as estruturas aparecem em *wireframes* brancos, que vão aumentando em número conforme a câmera encontra outros ângulos de visualização. A certa altura, começam a surgir *wireframes* amarelos e vermelhos ao mesmo tempo em que a densidade de elementos na tela aumenta. Em seguida, surgem sólidos que tornam o resultado ainda mais intrincado. Essa progressão se prolonga, surgem mais cores, e as trajetórias se multiplicam. A ponte se multiplica em virtualidades, pontes possíveis que resultam do emaranhado de estruturas que se sobrepõem e se entrelaçam.

Na obra de Watz, como as imagens extrapolam os limites do quadro em pelo menos uma de suas extremidades, há uma sensação de suspensão entre os pontos que as pontes virtuais unem. O caráter de hipótese da obra não existe apenas porque a multiplicação de trajetórias sugere uma quantidade muito grande de pontes possíveis, mas porque as ligações que elas estabelecem se mostram incompletas, ou, melhor dizendo, sugeridas. O inacabado e o que tende ao infinito se misturam no campo de virtualidades sugerido no parágrafo anterior. O jogo entre estruturas ocas e estruturas preenchidas contribui para o processo de virtualização, na medida em que sugere uma lógica que dispara a construção das pontes possíveis. Ao mesmo tempo que, em termos de potenciais construções, *Bridge Hypothesis* propõe formas impossíveis, sua natureza digital resulta nesse aspecto múltiplo.

Pont Neuf Wrapped (1975-1985), de Christo e Jeanne-Claude, também lida com dimensões inconcebíveis, mas de forma completamente diferente. Na obra, os artistas encobrem a Pont Neuf, um dos cartões-postais de Paris, com um gigantesco invólucro de tecido cor de terra. A obra mexe com a percepção que o público tem da construção, mudando seu sentido e (segundo alguns dos visitantes) renovando o interesse pela paisagem marcante da cidade. Como em algumas das obras apresentadas anteriormente, há uma relação entre a ponte e um elemento que a modifica, mas, neste caso, trata-se de duas materialidades, ainda que de qualidades muito diferentes.

Há, na obra de Christo e Jeanne-Claude, algo da sobreposição entre físico e virtual que acontece nos usos das luzes cruzando ou iluminando pontes, na medida em que se trata de um contraste entre o leve e esvoaçante e o pesado e fixo. Mas tal tensão não se estabelece de forma explícita, pois o que se destaca é a monumentalidade não triunfal da intervenção. Como muitos trabalhos de *land art*, *Pont Neuf Wrapped* assume feições desproporcionais, porém não assume o caráter celebratório da estatuária na esfera pública. O tamanho serve como um desafio ao olhar, em outra forma de romper com os limites que emolduram a tela.

> Conforme a arte e o audiovisual contemporâneo desviam-se de gêneros e práticas fixas, é importante explorar seus passados e desenvolvimentos de diferentes perspectivas. Fazer esse percurso a partir das pontes permite um olhar transversal, que resulta em novos modos de interpretar obras que assumem sentidos diferentes daqueles que lhes são atribuídos em seu contexto original. Mesmo que as pontes possam ser percebidas como o *hardware* que conecta áreas separadas e, portanto, relacionadas com as conexões por *software* dos dispositivos em rede com capacidade de ligar ou sobrepor informação, a diferença evidente entre pontes e computadores ou telefones celulares permite focar na operação de conexão em si, e não na maneira como as coisas eram conectadas neste ou naquele momento, por este ou aquele aparelho. Os procedimentos de conectar, que unem todas essas obras, ganham novos sentidos ao longo do tempo, na medida em que os procedimentos de ligação se tornam cada vez mais imateriais.

2

Enquadrar: janelas e vídeo on-line em dias de tempos e espaços desarticulados

Em *The virtual window*, Anne Friedberg (2006, p. 1) afirma que "[e]m seu tratado de 1435 sobre pintura e perspectiva, *De pictura*, Leon Battista Alberti – pintor, arquiteto, pesquisador da antiguidade, homem quintessencial da Renascença – famosamente instruiu o pintor a 'mirar' o quadro retangular da pintura como uma janela aberta". Este recorte em quatro linhas que delimita um quadro é o dispositivo inquestionável de mediação de imagens, ainda que a história das telas revele surpresas quanto aos formatos existentes. Mas a grande maioria das telas adota o formato retangular, com variações entre o horizontal (predominante ao longo do século XX nas telas de cinema e de TVs que começam quase quadradas e vão se esticando) e o vertical (formato que se tornou bastante comum nos últimos tempos em consequência da popularização dos celulares). Em *Screenology*, Erkki Huhtamo (2006, p. 34), afirma:

> Uma tela pode ser provisoriamente definida como um 'espaço de informação'. Isto é deliberadamente vago. Apesar das telas serem superfícies bidimensionais, elas frequentemente nos dão a impressão de uma realidade tridimensional de alguma maneira acessível através da tela. Telas também são emolduradas, o que metaforicamente as associa com pinturas ou janelas — uma tela é frequentemente concebida como um tipo de abertura virtual para um domínio mediado.

No mesmo texto, Huhtamo cita Flusser, que apontou que as "[...] telas também têm características da porta – elas nos deixam 'entrar' nos domínios

que elas retratam" (ibid., p. 34). Diferente das pontes, abordadas no capítulo anterior, enquanto técnicas culturais, as janelas estabelecem as ações de recortar e circunscrever, que podem ser resumidas no procedimento de enquadrar. Enquanto a ponte atravessa distâncias, a janela permite ver através quando se está próximo de sua abertura. Diante da janela, fica definido o que está dentro ou fora do quadro e o que está ao alcance ou fora do alcance do campo de visão. Enquanto janelas eletrônicas e digitais, as telas no cinema, na TV, nos computadores e nos celulares recortam e circunscrevem os conteúdos que mostram. Diferentemente das pontes, que sugerem práticas de conexão, as janelas sugerem práticas de exibição. Caminhar através das pontes é transitar por um percurso; olhar através da janela é recortar um ponto de vista.

O olhar através das janelas, que define os modos de ver no Ocidente, implica em mediação entre corpo e mundo, posicionando uma fina película entre os olhos e as coisas. Neste capítulo, tal película será materializada na forma de telas de pintura, de cinema, de vídeo e de celular. O recuo do olhar para lá da película circunscreve a imagem a um ponto de fuga que delineia o espaço exibido, reduzindo ainda mais o campo de visão humano, que já tem limites definidos pela impossibilidade biológica de ver a partir de certo ponto da lateral até a parte de trás da cabeça. A relação entre a janela e o mundo, assim como a relação entre os corpos e as telas, implica no constante enquadramento dos acontecimentos e conteúdos que se desenrolam diante dos olhos. Como afirma Hans Belting (2012, p. 36) em *Florencia y Bagdad*, "[...] a janela era uma metáfora lógica para descrever o princípio da perspectiva".

No já citado *De Pictura*, Alberti descreve uma película mais literal, na forma de um véu com uma grade esticada, que se interpõe entre os olhos do pintor e a cena que será pintada, como forma de acomodar os elementos na geometria que vai organizar a perspectiva da imagem. Esta sua janela é um dispositivo de mapeamento da cena. A divisão do espaço numa trama quadriculada acomoda o jogo de proporções que permite ao pintor criar sua obra sem a necessidade de medir cada detalhe a partir do ponto de fuga (Edgerton, 2009). Esse é o dispositivo que ficou conhecido como janela de Alberti, que, aos poucos, vai assumir lugar importante na história da pintura (especialmente depois que Durer o divulga, mais ou menos um século

depois do invento, em *Tratado sobre Medida*). Algo parecido (apesar da função diferente) acontece com as primeiras câmeras de cinema, conforme Jacques Aumont apresenta em *O olho interminável*:

> A câmera dos irmãos Lumière, por mais cômoda que seja e, já foi dito, eminentemente praticável, tinha ao menos um inconveniente técnico sério, que vale a pena salientar para leitores acostumados com a prática das câmeras *reflex*. Essa câmera, com efeito, não permitia enquadrar. Não apenas ela não tinha (evidentemente) um visor *reflex*, como não tinha visor algum. A prática mais corrente, a que se estabeleceu, de facto, ao longo das filmagens, consistia em operar em dois tempos: em primeiro lugar inseria-se na guia da janela da câmera um pedaço de película velada, depois, sempre com a câmera aberta, abria-se a objetiva girando a manivela e se "enquadrava" graças à imagem que se formava então, no fundo da câmera, no pedaço de película. Enquadramento aproximativo, incômodo, que requeria inúmeros pequenos deslocamentos sucessivos para ajustar a visada. Rapidamente os operadores preferiram enquadrar por instinto, mesmo tendo que verificar de vez em quando através desse procedimento penoso. Em suma, enquadrar com o cinematógrafo tem a ver com a habilidade, com o *feeling* e hábito. (Aumont, 2004, p. 38)

Em *Modos de espacialização do vídeo na arte contemporânea*, Danilo Baraúna (2016) traz, associado ao tema principal do trabalho, uma série de definições de janela que vão surgir no contexto dos estudos sobre linguagens eletrônicas e digitais. Vale retomar as referências que ele organiza ao longo do texto, como um modo de entender como a relação entre janela e pintura sugerida por Alberti se desdobra conforme surgem a fotografia, o cinema e as experiências com vídeo (seja na TV ou em outras formas de difusão). Ele recupera conceitos de autores como Aumont e Dubois, que exploram o modo como o termo janela aparece no âmbito dos estudos audiovisuais e seus desdobramentos com o surgimento do computador. O fato de isso aparecer de forma aparente em um texto sobre a especialização do vídeo cujo tema não se liga ao termo explicitamente revela o caráter, por assim dizer, topológico dos recortes que o enquadramento opera (e a presença visível do espaço nas situações em que o quadro é cortado, seja por operações de

montagem ou pelo filmar de janelas e telas que produzem o efeito de espiral na tela). A seguir, voltaremos aos textos originais, seguindo as pistas de Baraúna para encontrar onde desenvolvem o tema das janelas.

Em *O olhar interminável*, Aumont (2004) associa o conceito de quadro à janela, procurando distinguir um conceito temporal de um conceito espacial de quadro. Segundo o autor:

> [o] quadro é quando se começa o plano e quando o cortamos. [...] [m]esmo fazendo uma análise minuciosa, e supondo, sensatamente, que 'quadro' substitui 'plano', ao menos em parte, resta uma idéia [sic], indefinida mas sugestiva, do quadro como quadro temporal, que exclui todo pensamento do quadro como janela, como limite ou como composição, em prol de uma concepção do enquadramento como gesto, como gesto unitário, atribuído ao mestre, cuja arte ele revelaria. (Ibid., p. 223)

Mas ele não associa todo tipo de quadro à janela, propondo uma topologia dos diferentes tipos de enquadramento conforme seus modos de recortar. Apenas um deles chama de quadro-janela:

> Dito de outra maneira, do campo, tampouco, o quadro faz parte: ele é, sempre, um operador, operador de uma certa vista (a pintura, com efeito, dá a ver, e, inseparavelmente, enclausura o olhar, faz não ver). Abertura sobre a vista e o imaginário, esse Quadro merece receber um nome que crie ficção: eu o chamarei, evidentemente, de quadro-janela [...]. Janela dá a entender que há, atrás dela, esse algo que se vê, ao menos se tomamos totalmente ao pé da letra essa metáfora tradicional. Foi o que quis Bazin, que gostava de fazer acreditar que se poderia atravessar as aparências, essa "janela". Mas em Leon Battista Alberti, que foi seu promotor, a metáfora era mais prudente, mais metáfora. Alberti não ignorava que o "mundo" sobre o qual se abre a janela não é o nosso, mas, em parte, ao menos, o do símbolo. E aliás, ele não tinha do mundo natural a mesma idéia [sic] que nós: os símbolos, para ele, já estavam no mundo, por graça divina. (O mesmo acontece com a concepção albertiana da *perspectiva artificialis*. O ponto de fuga central, onde se quis, com tanta freqüência [sic], ver a marca da naturalização geométrica e da ideologia humanista, correspondia sobretudo, para Alberti, ao "rei dos raios" – a expressão é dele próprio – ou seja, ao raio divino.) Aliás, sobre esse ponto, a história da pintura não tem ambigüidade [sic]: se a pintura quatrocentista procura, efetivamente, "abrir a parede" (Vasari), quase um século mais tarde, a pintura *di maniera*

> já vai além dessa busca, e quer "fazer surgir com a mesma força o volume da figura e a superfície da tela" (Daniel Arasse). Janela, se se quiser, mas janela ilusória. (Ibid., pp. 114-115)

Nas imagens eletrônicas da TV e do vídeo, surge a possibilidade de criar janelas pelo recorte de áreas quadradas ou retangulares no interior do próprio quadro. Esse tipo de montagem, que Eisenstein chamava de montagem vertical, ou montagem dentro do quadro, explora o elemento espacial das imagens que se desdobram no tempo. Neste caso, há uma diagramação da tela, e não uma janela criada pela filmagem de janelas reais ou telas, que são o principal foco de interesse deste capítulo. Todavia, vale mencionar esta possibilidade, que não foi tão explorada como seria possível no audiovisual, mas funciona como estratégia definidora de obras importantes da videoarte (*Parabolic People*, de Sandra Kogut, 1991; *Die Einen der Anderen*, de Marcel Odenbach, 1985-1986), da televisão (*M is for Man, Music and Mozart*, de Peter Greenaway, 1991) e do cinema (*O livro de cabeceira*, de Peter Greenway, 1996; *Timecode*, de Mike Figgis, 2000). A televisão também se apropriou das possibilidades de montagem em várias janelas, mas de forma mais contida, por exemplo, quando há um *link* entre um repórter na rua e o apresentador de um jornal no momento em que este dá a deixa para a entrada do repórter, que começa sua fala com a imagem em tela recortada, mas logo há um corte para sua imagem em tela cheia. Em *Cinema, vídeo, Godard*, Dubois formula os fundamentos da montagem em ilhas de edição eletrônica, mostrando que o espaço se torna tão importante quanto o tempo nas artes do vídeo:

> Quando se observam alguns vídeos de criação, a primeira figura que surge com força é a da mescla de imagens. Três grandes procedimentos reinam neste terreno: a sobreimpressão (de múltiplas camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo, a incrustação (ou *chroma key*) [...]. O trabalho com as janelas eletrônicas (que alcançam extrema variedade a partir de um número elementar de parâmetros geométricos) permite uma divisão da imagem autorizando francas justaposições de fragmentos de planos distintos no seio do mesmo quadro. Se a sobreimpressão lidava com imagens globais associadas em camadas transparentes, totalidades "fundidas" (e encadeadas) na duração,

> as janelas operam mais por recortes e por fragmentos (sempre de porções de imagens) e por confrontações ou agregados "geométricos" destes segmentos (ao sabor das formas-recortes da janela). Não mais um sobre o outro, mas um ao lado do outro. A "montagem no quadro" subentende que a janela passa pelo controle de uma linha de demarcação (fixa ou móvel, clara, *soft* ou sublinhada) em torno da qual se articula a figura. (Dubois, 2004, pp. 39- 80)

Mas há uma diferença entre as telas de cinema e TV e as telas de computador e celular. Em *The Language of New Media*, Lev Manovich formula a questão ao afirmar: "[...] um monitor de computador conectado a uma rede se torna uma janela através da qual nós podemos estar presentes em um lugar a milhares de milhas de distâncias." (Manovich, 2001a, p. 99). Nesse sentido, o nome do sistema operacional da Microsoft sugere uma referência literal a tal processo. Se as telas de cinema e TV aproximam o que está distante, colocando-o diante dos olhos, as telas de computador e celular tornam o distante acessível ao toque e permitem a convivência remota. São dois tipos de distância: uma psicológica e outra concreta – o que muda completamente a relação entre corpo e tela em ambas as situações.

As janelas tornaram-se, aos poucos, o principal elo das pessoas com o mundo que as rodeia, sendo a sociedade contemporânea fortemente mediada. Uma quantidade significativa de processos, das transações bancárias às conversas com familiares, passou a acontecer através da tela de um dispositivo. Durante a pandemia de covid-19, isso se tornou ainda mais intenso, pois o confinamento das pessoas em casa fez com que seu contato com o mundo se desse apenas através das janelas físicas de suas moradias, ou das janelas virtuais de seus dispositivos.

O *timeline* do aplicativo de compartilhamento de vídeo Tik Tok permite aferir, de modo intuitivo, como aumentou o tempo que as pessoas parecem estar testando com o olhar os limites do que é possível enxergar através de suas janelas (em outras redes sociais, como o Instagram, também se tornou mais comum fotos através da janela, mas o fenômeno é muito mais intenso no Tik Tok). Apesar de os *timelines* desses aplicativos serem muito personalizados, em função do interesse do usuário, acredito que seja razoável considerar tal amostra nada científica de um único caso do próprio

autor deste livro. A partir dele, observou-se esse aumento do vídeo através da janela, um retrato do que, provavelmente, muitas pessoas também perceberam no período em que se mantiveram confinadas em casa, no início da pandemia.

O olhar através da janela, por meio de dispositivos, implica em um duplo recorte da imagem: a cena é recortada por dois quadros, o das janelas (ou telas) que a câmera registra e as próprias quatro linhas que circunscrevem sua moldura. De forma semelhante a algumas obras de Malevich, temos um retângulo dentro de outro, um duplo recorte que materializa algo marcante na história da pintura, mas ficava em seus bastidores. Através de dispositivos como a *tavoletta* de Brunelleschi ou a janela de Alberti, a produção de imagens sempre acontece por meio de um véu que se coloca entre os olhos do pintor e o mundo, auxiliando-o a calibrar as proporções do que pinta. No caso das cenas em que, através do celular, as pessoas filmam janelas ou telas de outros dispositivos, esse intermediário se torna visível, ainda que sua função seja distinta, pois o jogo de proporções da imagem está embutido no sistema ótico da própria câmera.

Em passeios regulares pelo *timeline* do Tik Tok, é possível se deparar com esse olhar indireto para a vida alheia, mostrando cenas em terraços e lajes; gente dançando na janela (@arthur.steele, 2020); um cara pulando corda na sacada do prédio (@tonguetwister2, 2020); outro flagrado supostamente traindo a companheira virtualmente (@2w1_, 2020); uma mulher regando a grama no quintal de uma casa em que o muro de madeira tem, no centro, uma pequena janela com a moldura cor de laranja, efeitos cascata em que janelas de prédio aparecem através da janela eletrônica da televisão (@vitorb440, 2020); cenas em que as janelas surgem como um limite intransponível, que esconde mais que revela o que se passa do lado de lá do duplo recorte (@luanapsaraujo, 2020). Durante a pandemia de covid-19, ele se tornou mais rotineiro, conforme as pessoas eram obrigadas a passar muito mais tempo vivendo diante de telas. Já tem surgido até certa gramática do vídeo através da janela: há vários vídeos em que é aplicado um círculo vermelho em volta de um detalhe (@eddblaze, 2020), e alguns que começam com a câmera apontada para a pessoa que filma e, depois, voltam-se para fora (@lsprado_, 2020).

Claro que o uso principal do Tik Tok ainda é servir de janela através da qual as pessoas compartilham momentos de sua vida íntima (continuam por lá as pessoas que dançam ao som do sucesso do momento), circulam memes (e, obviamente, o número de piadas e gracejos relacionados ao coronavírus aumentou exponencialmente (@guaranisalice, 2020)) e publicam cenas com flagras de cenas espantosas, divertidas ou desabonadoras (de acidentes aéreos a colisões de caminhão (@phoolluuu007, 2020); tombos espetaculares, na linha das videocassetadas da televisão (@sind013, 2020); uma estranha luz que surge no céu, que parece um óvni, registrado pela câmera de segurança de um prédio, num exemplo que se aproxima mais dos temas que serão desenvolvidos, na medida em que apresenta uma tela dentro de outra). Mas na fase mais rígida do confinamento em função da covid-19, parece que um número significativo de pessoas inverteu a direção para onde apontavam as câmeras de seus celulares, publicando cenas de tudo o que acontecia com seus vizinhos. É como se houvesse um giro, desviando as lentes dos enquadramentos narcisistas para uma mirada mais voyeurista.

O olhar voyeurista não é novidade nas linguagens audiovisuais, mas sempre esteve mais ligado ao cinema do que ao vídeo on-line ou nas redes sociais. Em "O filme de voyeurismo", Arlindo Machado (1997) relaciona esse olhar furtivo ao próprio dispositivo cinematográfico. Para ele, tanto o surgimento do cinema através de máquinas que estimulavam as pessoas a espiarem através de orifícios quanto o ritual de observação velada na sala escura levam a uma pulsão escópica que definiria o cinema. Machado associa tal curiosidade tácita à espectatorialidade. O espectador do cinema é sempre um *voyeur*:

> O "pecado original" do *voyeurismo* está na base do próprio dispositivo técnico do cinema, está nas máquinas de espiar através de buracos, fendas (fenaquisticópio, zootrópio), ou através de visores (mutoscópio, quinetoscópio), está nas salas escuras, cavernas e *peepshows*, onde se pode refugiar para ver sem ser visto. Ainda hoje, o prazer do filme não pode ser dissociado de uma inevitável pulsão escópica: quando estamos no cinema, submetemos a imagem – a imagem do outro – a um olhar concentrado e bisbilhoteiro, como se a espiássemos pelo buraco da fechadura, ocultos nas trevas da sala de exibição. A escopofilia, pulsão de

> tomar o outro como objeto (Freud 1972b, pp. 11-44), submetendo-o a um olhar fixo e curioso, é um dos componentes principais da sedução do cinema de qualquer tempo. O filme – qualquer filme – trabalha fundamentalmente com essa perversão do olhar abelhudo que se satisfaz em ver o outro objetivado. (Ibid., p. 175)

A articulação entre voyeurismo e janela aparece na obra de Andy Warhol, artista que tencionou os limites do cinema com filmes de duração prolongada que sugerem coincidência entre acontecimento e narrativa. Em *Instant Failure: Polaroid's Polavision, 1977-1980*, Erika Balsom (2019) comenta duas obras do artista no contexto de uma discussão sobre seu uso da Polavision, câmera filmadora lançada pela Polaroid em 1978. No texto, ela relata que Warhol, conhecido pela vasta obra criada com as câmeras fotográficas instantâneas da Polaroid, foi fotografado com uma câmera desse modelo em mãos na festa de lançamento do equipamento, em Nova Iorque. Balsom relata as experiências do artista com essa câmera, em meio às quais se encontram obras de teor *voyeur* e filmagens através das janelas:

> De 16 de janeiro de 1978 a 18 de outubro de 1979, Warhol e seus associados filmaram quarenta e seis cassetes, em grande parte gravações sem direção das idas e vindas na Factory, estrelando celebridades como Phyllis Diller, Lou Reed, Liza Minnelli e John Lennon (que, não incidentalmente, também usava a Polavision). Nestes filmes, muitas pessoas se dirigem à câmera, falando como se inconscientes de que ela é capaz de gravar som. Dificilmente qualquer dos cassetes de Warhol se encaixam nos imperativos "Eameses" de "bom planejamento": a câmera vagueia entre grupos de pessoas que frequentemente estão no meio do almoço ou socializando, filmando sem qualquer itinerário claro. Uma série de três carreteis se destaca como notável exceção, de alguma forma lembrando as observações baseadas em processo dos primeiros filmes de Warhol e gesticulando para seu interesse na iconografia *pop*. Enquanto a maioria dos cassetes tem descrições à mão tais como *Montauk – Halston #2* (parte de uma série em três partes assombrosamente *voyeurística*) ou *Blizzard, Second Day* (filmada através da janela da Factory, olhando para baixo para esquiadores nas ruas de Manhattan, em 2 de fevereiro de 1978), *Burgers on Parade* (1978) é a única instância de um título apropriado, indicado como tal pela presença de aspas na etiqueta e na caixa da fita. (Ibid., 2019, p. 178)

O primeiro cinema não explora as janelas apenas por meio da pulsão *voyeur*, o que sugere outros modos de ler o cinema de modo geral. Em *Overture* (1986), Stan Douglas recicla imagens do primeiro cinema e um de seus primeiros gêneros, a viagem fantasma. Ele usa imagens reaproveitadas de dois filmes dos Edison filmadas nas Canadian Rockies, cuja trilha sonora tem passagens de *Em busca do tempo perdido* (1913-1927), de Marcel Proust. Segundo Balsom (2013), em *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, "[...] a viagem fantasma celebra a percepção tecnologizada, aproximando duas de suas maiores encarnações: a velocidade da locomotiva e o olho mecânico do cinema". Ela explica que, "[...] em uma época em que não era possível mover a câmera, o gênero funcionava como uma forma de permitir um olhar móvel." (ibid., p. 9). Ao reutilizar imagens do primeiro cinema, Douglas oferece uma visão da paisagem a partir da janela do trem:

> Em *Overture*, o trem circula ao redor das montanhas, fornece vistas da paisagem, e viaja através de túneis de escuridão, oferecendo ao espectador um vislumbre de como a viagem de trem apareceria da janela da frente do condutor do carro. (Ibid., p. 9)

Ao contrário do olhar íntimo e furtivo da mirada *voyeur*, este se volta para o ambiente externo e para a amplitude da natureza, implicando em uma percepção do fluxo e da vastidão. Correndo o risco de certo clichê que a publicidade multiplicou em tantos comerciais curtos e clipados, o olhar pela janela tem algo da sensação de liberdade resultante do deslocamento, em que a busca pelo outro, pelo lugar diferente, corresponde a um desejo de sair da rotina, de escapar ao comum daquilo que Deleuze chamou de cotidianidade (como será retomado adiante na análise de *Ali é um lugar que não conheço*, de Lucas Bambozzi, 1996). Na instalação de Douglas, a volta ao primeiro cinema também implica em uma recontextualização dessas imagens inaugurais e reforça o papel que o trem teve nesses primórdios (vale lembrar os filmes curtos dos irmãos Lumière e de Louis Bridge, mencionados no capítulo anterior). O contraponto entre o olhar *voyeur* e o olhar para a vastidão mostra uma tensão entre escuro e claro que diversifica os modos de se relacionar com o cinema. Em certo sentido, é uma tensão duradoura,

pois o cinema será construído em torno de um esforço de transparência que é uma espécie de ideal de clareza. Todavia, isso se situaria na contramão de seu pendor escópico.

A sala clara e entrópica onde se assiste à TV desfaz tal ritual, mas é curioso como essa relação parece retornar em certas posturas nas redes sociais. Trata-se de um voyeurismo às claras, em certo sentido. Tanto o hábito de filmar os vizinhos quanto a prática de navegar por aplicativos de vídeo distribuídos por redes sociais se distanciam do pendor para o escuro que Machado (1997) descreve em seu texto. Provavelmente, isso acontece porque as janelas virtuais contemporâneas estão mais sobrepostas ao mundo que circunda seus usuários. Na sala de cinema, há um desligamento da realidade que o assistir a vídeos no computador ou no celular não atinge. A janela do cinema tende ao desaparecimento, que permite o mergulho do espectador nos acontecimentos que o filme exibe. A janela do computador ou do celular divide a atenção com o ambiente onde é acessada, fazendo com que as quatro linhas que a delimitam fiquem bem visíveis. É esta a visibilidade que se duplica nos exemplos de duplo recorte a que nos referimos.

Como dito, nos vídeos filmados através da janela que circulam pelo Tik Tok, as câmeras deixam de ser o limite dos enquadramentos, e as quatro linhas que contêm as imagens que se movimentam na tela se tornam objeto de outro recorte: o quadrado da janela, que delimita uma segunda área, dentro do quadro, através da qual se olha para o mundo através da câmera. Reiterando o que já foi afirmado, o fenômeno também é mais amplo, pois há muitas cenas de telas de TV e telas de celular que também provocam esse efeito de um quadro dentro do outro. Esse tipo de imagem de duplo recorte não é exatamente a novidade em aplicativos do tipo, mas o aumento de cenas através da janela acrescenta ao procedimento um olhar intrusivo que não era tão presente antes de as pessoas serem obrigadas a passar tanto tempo dentro de suas casas, como durante a pandemia de covid-19.

No duplo recorte da janela na tela, há consciência do papel de recorte que o quadro exerce. Na pintura, na fotografia, no cinema, no vídeo, nas imagens nas redes sociais, o retângulo ou quadrado que estabelece os limites de uma imagem é transparente. Trata-se de um limite que perde sua espessura na medida em que se constitui como parte da imagem, o elemento que

organiza sua composição, estabelecendo o jogo de proporções que acomoda suas partes num todo. Em tal configuração, a janela que organiza a imagem só é percebida por sua ausência. Somente em efeitos deliberados, como no *trompel'oeil*, o artista força no espectador uma consciência do recorte que ordena a imagem. A imagem de uma janela dentro de um quadro é desse tipo, com potência ampliada, na medida em que produz efeito recursivo, de recorte interno ao recorte. Esse efeito foi chamado de mimese excessiva, conforme Marin (apud Siegert, 2015a, p. 166):

> Se de acordo com a famosa metáfora de Alberti o espaço apreendido no âmbito do retângulo de um quadro é uma janela aberta para o mundo (transparência), então Marin acrescenta, o *trompe-l'oeil* fecha esta mesma janela (opacidade). Marin se refere a isto como "mimese excessiva". Seguindo o historiador Pierre Charpentrat, Marin nega que o *trompe-l'oeil* e outras formas de mimese excessiva ainda são parte da ordem da representação. Ao invés, elas pertencem à ordem da alucinação.

Não por acaso, um dos exemplos que serão discutidos a seguir é o filme *Videodrome* (1983), que explora, justamente, o universo da alucinação no mundo das linguagens audiovisuais. Esse olhar indireto é um dos determinantes do efeito de realismo que a perspectiva obtém. Ele não aparece apenas na forma literal de um retângulo enquadrado em cena. Raymond Bellour (1996), em *A dupla hélice*, toca no assunto ao abordar o tema das passagens entre imagens que tornam as linguagens audiovisuais contemporâneas mais fluidas. "É entre as imagens que se efetuam, cada vez mais, as passagens, as contaminações, de seres e de regimes: por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas" (ibid., p. 214). Em consequência dessa nova densidade, afirma: "[...] se passam, assim, entre as imagens, tantas coisas novas e indecisas é porque elas passam igualmente em nós, segundo uma circulação da qual podemos tentar delimitar alguns efeitos" (ibid., p. 214).

Desnecessário dizer que toda imagem já implica em uma mediação, e que seu recorte delimita os horizontes do que é mediado. Nesse sentido, os duplos recortes perturbam a transparência dos processos de interposição de véus (físicos ou lógicos) entre o corpo e o mundo. Em *Remediation – Understanding*

New Media, Bolter e Grusin (2000, p. 53) afirmam: "[...] hipermídia e mídias transparentes são manifestações opostas do mesmo desejo: o desejo de ultrapassar os limites da representação e alcançar o real". Para eles, no entanto, não se trata de um real metafísico, e sim de um real entendido como experiência do usuário:

> Elas [a hipermídia e as mídias transparentes] não estão esforçando-se pelo real no sentido metafísico; é aquilo que evocaria uma resposta emocional imediata (e portanto autêntica). Aplicações digitais transparentes buscam agarrar o real ao bravamente negar o fato da mediação. (Ibid., p. 53)

O tipo de imagens apresentado ao longo deste capítulo interfere justamente no desejo de agarrar o real, na medida em que o torna mais distante através da moldura interna ao seu enquadramento. Se as imagens são, em parte, o resultado da ação de circunscrever um pedaço do mundo a um espaço geométrico representável, as imagens em duplo recorte são um prolongamento (e uma perturbação) dessa geometria. As quatro linhas que delimitam o quadro perdem sua capacidade de desaparecer à medida que traçam trajetórias contíguas a suas fronteiras. Isso torna o espectador consciente dos limites do enquadramento e, assim, consciente da prática de emolduramento que gera a imagem em primeiro lugar.

Outro aspecto foi ampliado pelo teórico da mídia alemão Wolfgang Ernst (2020, s/p), em e-mail em que comenta as ideias deste capítulo.[1] Ernst comenta a proposta de resgatar alguns exemplos de representação através da janela na história da arte e do audiovisual, o que será feito nos próximos

1. Um resumo das ideias iniciais para o desenvolvimento do artigo "Através da Janela: vídeo online em tempos e espaços desarticulados", que serviu de base para este capítulo, foi enviado em 3/4/2020 para ele. Nesta mensagem, havia um pedido de autorização para citar um comentário, que ele havia feito em comunicação anterior, sobre o fato de estarmos vivendo em tempos desarticulados e uma explicação breve dos temas a serem desenvolvidos. Além de autorizar a citação, ele fez alguns comentários. Entre eles, esta afirmação: "A 'real' matéria da janela, que é o vidro, ao mesmo tempo é o material de que os microchips que processam toda essa telecomunicação digital são feitos: silicone (a visão da arqueologia da mídia 'radical', que faz análises de dentro das tecnologias envolvidas). E, de fato, irritações não apenas espaciais, mas temporais, ocorrem com a atual mudança de lugares reais (como universidades!) para 'home office'" (tradução nossa).

parágrafos, levando adiante o procedimento adotado no capítulo anterior sobre as pontes entre os séculos XIX e XXI. Ernst sugere que a relação entre as janelas físicas e digitais pode ser fundamentada num aspecto da materialidade de ambas: "A 'verdadeira' matéria da janela, que é o vidro, ao mesmo tempo é o material de que os *microchips* que processam toda essa telecomunicação digital são feitos: silicone (a perspectiva da arqueologia da mídia radical, que faz análises de dentro das tecnologias envolvidas)" (ibid.). Esta coincidência de materiais aponta para uma ligação visceral entre telas e janelas.

Mas há outro aspecto, mais sombrio, das janelas, pois elas podem ser um dispositivo que impede o contato com o exterior por meio de barras e grades que bloqueiam a saída. Se, em geral, a janela é um meio de acesso à luz do sol que ilumina ambientes, ela também pode ser um empecilho ao seu acesso. Isso torna evidente o duplo papel da maior parte das técnicas culturais. O que serve para ligar também serve para impedir a conexão; o que serve para abrir também serve para fechar; o que serve para permitir o acesso também serve para bloquear. Os usos das coisas dependem do contexto e raramente seus aspectos positivos ou negativos estão restritos apenas à sua materialidade (ainda que, obviamente, a configuração material das coisas também direcione seu uso, podendo lhe imprimir tonalidades positivas ou negativas).

O olhar através da janela não é novo, mas nunca foi tão intenso e (como no caso dos duplos recortes já comentados anteriormente) tampouco esteve tão submetido ao desejo de invadir o espaço do outro. Um quadro de Vermeer ajuda a pensar um pouco melhor os seus pontos de partida. Em *Moça lendo uma carta* (1657-1659), o procedimento de duplo recorte é articulado de forma bastante complexa. O efeito *trompe-l'oeil* produzido pelo posicionamento de uma cortina num primeiríssimo plano sugere que a posição de quem olha para o quadro é aquela de alguém que espia de forma furtiva um acontecimento íntimo. Segundo Bernhard Siegert (2015b, p. 165), o "[...] objeto pintado que mais que qualquer outro explicitamente induz observadores a confundir uma representação da coisa com a coisa em si é o *trompe-l'oeil*". Portanto, ao produzir um *trompe-l'oeil*, Vermeer eleva em um ponto seu já alto grau de realismo. O efeito de confusão entre

pintura e realidade aproxima esse procedimento do olhar através da janela de um aplicativo, na medida em que o olho filtrado pela câmera do celular se tornou, atualmente, uma medida do que se vê na realidade de cada um.

Não estamos diante de uma janela, mas neste aspecto do modo como a imagem é construída há uma barreira que – como nas portas de Simmel à qual este texto se referiu ao tratar das pontes como arquiteturas da mediação – separa e aproxima o mundo do observador do mundo apresentado na pintura. Ao contrário dos quadros renascentistas, por exemplo, em que as quatro linhas que delimitam a imagem funcionavam como uma janela de acesso direto ao mundo, em Vermeer está sugerido um acesso indireto, parcialmente interrompido por uma barreira que modula o olhar. Nesse aspecto, há uma semelhança com os vídeos publicados no Tik Tok em que a presença da janela (ou de telas dentro da imagem) produz um duplo recorte na forma de um enquadramento dentro de outro, ainda que, em *Moça lendo uma carta*, esse recorte esteja sugerido pela divisão da tela em dois, ao invés da presença completa de um quadrado dentro de outro. Para Belting (2012, p. 373), o "[...] interior é um tema favorito da pintura de Johannes Vermeer. As janelas deixam passar a luz, mas não permitem ver através delas. Esta contradição é intencional e caracteriza a arte de Vermeer em geral".

Além disso, o próprio acontecimento apresentado na imagem revela uma pessoa diante de uma janela, mas, curiosamente, a garota representada na pintura não está olhando para fora de seu quarto. Ela fita a carta mencionada no título da obra. A carta, na época em que o quadro foi pintado, era o modo de acesso remoto ao mundo exterior, uma variação lógica da ponte entre aqui e lá discutida no capítulo anterior. O interesse da personagem do quadro não é o seu entorno imediato, mas o que acontece longe. Em *Vermeer's hat*, Timothy Brook (2008) afirma que o quadro retoma um tema que aparece em algumas obras de Veermer, o cortejo da mulher pelo homem, ainda que, neste caso, o homem só apareça de forma indireta:

> O homem tem uma presença no quadro, mas apenas *in absentia*: a carta que a mulher está lendo. Ele está longe, talvez a meio mundo de distância. Ela lê próxima da janela, mas a janela não está apenas entreaberta desta vez. Ela está completamente escancarada. O homem está em outro lugar, capaz de falar com ela apenas através das cartas. (Ibid.; tradução nossa)

Essa distância mediada é da natureza da Carta, conforme nota Norval Baitello Júnior (2018, p. 20) em *A carta, o abismo, o beijo*: uma "[...] carta, como toda mídia, é a expressão de um paradoxo. Reúne a proximidade e a intimidade com a distância e a estranheza".

O jogo de aproximar e afastar revela-se algo reiterado nas técnicas culturais apresentadas ao longo deste texto, pelo menos até aqui. As pontes, as portas, as telas, as janelas, todas são interfaces que estimulam a mediação, o contato, a ligação, mas também provocam barreiras, acentuam distâncias e marcam a separação entre algo e outro, entre alguém e outra pessoa, entre aqui e lá. A expressão de um paradoxo apontada por Baitello Júnior é a toada de todos os processos de mediação, enredados em práticas de proximidade e distância pela simples opacidade que os interpõe entre o corpo e o mundo. Nesse sentido, o que este texto chama de duplo recorte justifica-se, também, pelo afastamento ainda maior entre corpo e mundo, e tem algo de metafórico, na medida em que a simples sobreposição de dois retângulos que sugerem esse corte dentro de outro não muda o fato de que se trata de vídeos que, em todos os outros aspectos, não diferem dos demais.

Brook (2008) afirma que Veermer pintou muitos de seus quadros olhando através da janela de seu *atelier*. O artista holandês também repetiu o enquadramento que mostra alguém diante de uma janela em outras obras: em *O geógrafo* (1669), a personagem principal segura um compasso sobre um mapa, enquanto olha através da janela; em *Os jogadores de carta* (1655), o casal disputa uma partida, sentado à mesa diante de uma janela; em *O pintor em seu estúdio* (1966), uma cortina cobre a janela, e percebemos apenas a luz que entra no espaço. Ao falar desta obra, Rudolf Frieling aponta o uso de instrumentos óticos feitos pelo pintor, o que também permite estabelecer um elo entre suas obras e a materialidade do vidro, tornando ainda mais complexo o jogo de reverberações anteriormente sugerido por Ernst. Ao obter a riqueza de detalhes e o resultado de realismo quase fotográfico em suas obras, Vermeer está fazendo uma pintura que só é possível pelo filtro da luz através de lentes e espelhos que o ajudam no processo de criação da imagem. Não seria completamente descabido interpretar essa passagem da luz por dispositivos óticos como uma espécie de processo de filtragem através de janelas metafóricas que habitam os bastidores da pintura.

Esse tipo de ligação quase física entre uma segunda moldura num quadro e um mundo interior oferecido a um olhar *voyeur* era comum na época. Outro exemplo é *A Toilet* (1625), de Jan Steen. Uma mulher se trocando é vista através de colunas posicionadas no primeiríssimo plano da imagem, que se sobrepõem às cortinas abertas de sua cama. Neste caso, o efeito paradoxal de aproximação e distância é ainda maior, diante da estranheza que as colunas provocam e do acúmulo de passagens, sugerindo um universo que aproxima realidades distintas (num efeito próximo ao que Siegert considera típico do *trompe l'oeil*). O próprio Siegert (2015b) faz uma análise deste quadro que merece ser recuperada:

> Em uma tentativa de recodificar a visão conforme aparecendo na visão como *voyeurismo*, a pintura de interiores holandesa do século 17 incorporou e redirecionou a medialidade dos aparatos de dobradura da arte Flamin, o que serviu para reformular o numinoso como o íntimo. Em *A Toilet Matinal*, de Jan Steen, a real superfície da imagem é interpretada pelo diafragma em forma de grandioso portal de colunas. Após sua invenção pelo Mestre de Boucicaut, estes diafragmas foram frequentemente usados por Rogier van der Weyden, por exemplo, e para emoldurar miniaturas nos livros das horas. Portanto, Steen está conscientemente apropriando a tradição de unir o intervalo entre o estar vendo e a visão. Mas, enquanto tais diafragmas no século 15 não permitiam operações de abrir e fechar, simplesmente porque tais portais careciam de painéis de porta, Steen anexou ao lado interno do portal uma porta muito comum que (junto com uma panorâmica por graus de toda a situação, que nos coloca no lugar dos doadores) nos permite olhar dentro do quarto e assistir à mulher se vestir. (Ibid., p. 199)

Siegert considera este portal criado pelas duas entidades que emolduram a personagem principal do quadro uma interface entre épocas que une o olhar medieval ao olhar moderno que começa a se consolidar. Esse tipo de estrutura sugere uma tensão entre dentro e fora, estabelecendo um jogo de convite e interdição. O olhar alcança algo efetivamente inatingível, como se a visão fosse um prolongamento do corpo impedido de mergulhar no mundo representado. Toda imagem tem essa característica, mas, no caso do

trompe l'oeil, tal efeito torna-se tangível em função de sua visibilidade – o que torna o espectador mais consciente do jogo de aproximação e distância. Siegert também fala sobre o olhar que se instala neste contexto:

> A característica voyeurística deste olhar através da porta está conectada de forma recursiva às cortinas abertas da cama, que adicionam ao limiar da imagem ainda outro que interpreta e comenta o anterior. A estranha abertura de Steen funciona como uma interface entre épocas. O olhar que foi formado pela mídia visual e textual religiosa no século 15 e início do 16 é agora moldada por meio de uma porta especial de dois lados em uma forma de ver altamente característica dos interiores holandeses do século 17: ele é transformado pela interconexão dos lados da frente e de trás do diafragma que define como alguém tem que interpretar a superfície da imagem. (Ibid., p. 199)

Esse duplo recorte não aparece, obviamente, apenas na pintura. Em *Florencia y Bagdad*, Belting (2012, p. 7) afirma: o "[...] conceito moderno do palco como uma janela não pode ser separado, em seu sentido artístico e filosófico, do conceito de perspectiva como modelo da percepção". Em "O filme de voyeurismo", Machado (1997) apresenta uma série de exemplos em que buracos de fechadura, lunetas e telescópios recortam o interior do enquadramento, produzindo frestas por onde olhar. Ele considera curioso como a "[...] situação digamos assim 'inaugural' do cinema acabou por contaminar os próprios filmes", ou seja, propõe que a pulsão escópica citada anteriormente, à que ele se refere no início do texto, desloca-se dos dispositivos de espiar por buracos e do ritual intrometido da sala escura para as próprias cenas que elas exibem. Ele justifica tal argumento com vários exemplos:

> Nos 10 ou 15 primeiros anos do cinema, uma quantidade incalculável de filmes foi produzida focalizando *voyeurs* e sua atividade indiscreta. No primeiro deles, *As seen through a telescope* (1900), creditado a Smith, um velho espia através de um telescópio um casal de namorados, justamente no momento em que o homem acomoda os sapatos nos pés da mulher e o vestido desta última se levanta ligeiramente. *Ce que l'on voit de mon sixième* (1901) mostra um homem, à janela de seu apartamento, espiando os vizinhos com sua luneta e flagrando uma mulher em pleno ato de se despir. *Through the keyhole in the door* (1900), *Down the hotel corridor* (1902), *La fille de bain indiscrète* (1902), *A search for evidence*

> (1903), *Un coup d'oeil par étage* (1904), *The inquisitive boots* (1905), *Peeping Tom in the dressing room* (1905), e uma grande quantidade de outros mostram todos eles uma pessoa (geralmente um serviçal burlesco) percorrendo os corredores de um prédio ou de uma casa de banhos e aproveitando para espiar pelos buracos das fechaduras a intimidade dos condôminos ou dos banhistas. (Ibid., p. 176)

Em que pese o fato de que se trata de exemplos bastante particulares, fica claro como o olhar através (que não se restringe a janelas, apesar de o foco deste capítulo estar nelas) permeia os primeiros momentos do cinema, o que Machado sugere ser herança dos espetáculos de lanterna mágica que exploravam a imagem em movimento antes da invenção de câmeras e moviolas. Esses filmes iniciais, mencionados na citação anterior, exploram formas de reenquadrar a imagem como mecanismo para estabelecer um olhar furtivo que, ao longo da história do cinema, se transforma num olhar através das janelas propriamente ditas. Essa ponte aparece no trecho a seguir:

> Na verdade, situações de *voyeurismo* já eram comuns em "espetáculos" de lanterna mágica e o cinematógrafo não fez senão dar continuidade a uma tradição que já vinha de longe. O único "filme" de animação que nos restou do "Teatro Óptico" de Émile Reynaud – *Autour d'une cabine* (1893) – já mostrava uma situação de *voyeurismo* [sic], quando um galanteador trapalhão acerca-se de uma cabine de banho para espiar através do buraco da fechadura uma bela jovem que lá entrou para se trocar. E, para ser exato, essa tradição jamais desapareceu inteiramente do cinema: filmes modernos como *Rear window* (*Janela indiscreta*/1954), *Peeping Tom* (*A tortura do medo*/1960), *Blow up* (*Depois daquele beijo*/1966) e *Krotki film o milosci* (*Não amarás*/1988), entre outros, recuperam numa outra linguagem o tema do buraco da fechadura que é uma das chaves para a compreensão do próprio cinema como lugar da pulsão escópica. (Ibid., p. 176-177)

Em *Escritório numa cidade pequena* (1953), Edward Hopper representa um homem sentado à mesa, em um balcão amplo em que há duas janelas. A primeira delas ocupa parte significativa do enquadramento. É através dela que temos acesso à figura solitária, despregada do mundo que a rodeia, que a imagem exibe. O homem em questão observa o prédio diante de seus olhos através da outra janela. Tanto a relação de quem olha para o quadro com a

cena representada quanto a relação do personagem com o mundo que ele habita se dão por meio desse duplo recorte. Há um efeito paradoxal, pois a proximidade visual – estabelecida por meio dos olhares recortados pelas quatro linhas em ângulo que redesenham o espaço da pintura a partir de seu próprio interior – resulta num certo afastamento calculado. O homem no escritório parece inatingível, como se o olhar do espectador não pudesse afetá-lo, nem desvendar completamente sua atitude, e ele mesmo mostra-se alheio ao seu entorno, como se investido de uma curiosidade enfraquecida, um desejo que não se projeta completamente para o mundo exterior.

Uma dessas cenas que circularam pelo *timeline* do Tik Tok, recentemente, parece condensar o jogo de mediações que aparece nessas pinturas com vistas através da janela, que as pessoas se tornaram obrigadas a incorporar em suas vidas. A usuária identificada como "Flo" flagra, com seu celular, um vizinho espiando sua sala de estar com a ajuda da objetiva de uma câmera e por trás dos vidros de sua sacada. (@flomoneyyy, 2020) A quantidade de vidros e lentes que se interpõe entre os dois corpos é a medida dos filtros através dos quais as pessoas se relacionam durante a pandemia de covid-19. A irritação da usuária que se sente espionada pelo vizinho é incoerente ao próprio gesto de registro da situação, num paradoxo que resulta do fato de que, talvez, ainda não estejamos nos dando conta do quanto nossas vidas estão medidas pelo crivo das proximidades distantes que as telas e janelas impõem.

Aqui de novo (2003), de Lucas Bambozzi, tem uma encenação dessa irritação com o olhar furtivo do outro. Uma jovem dança na janela de seu apartamento e, aos poucos, começa a arrefecer os movimentos e olhar incomodada para a câmera (que ocupa o lugar de um *voyeur* diante de seu objeto de desejo). No ápice do acontecimento, ela xinga o espião numa sequência entrecortada com cenas de janelas fechadas. O vídeo é construído, em grande medida, com cenas de dispositivos que reenquadram as imagens (um túnel, a mão do artista com os dedos unidos em círculo) e de janelas que impedem a visão do que está em seu interior. A obra explora a tensão entre o revelado e o oculto numa montagem que intercala cenas de pessoas vistas de longe, de dispositivos de comunicação, de prédios, de animais na rua com imagens de janelas fechadas, em *travellings* ou outros movimentos de câmera. As janelas

são elementos importantes da poética de Lucas Bambozzi, como será mais bem desenvolvido mais ao final deste capítulo. O artista explora esse modo de filmar através de janela das mais diversas maneiras.

A história das imagens tem muitos exemplos de cenas de pessoas em janelas, seja em flagras por meio de um olhar furtivo, seja em tomadas dialógicas em que o pintor ou fotógrafo e o personagem estabelecem uma relação que transparece de forma clara na imagem. Um exemplo é *Homem à Janela* (1653), provavelmente, uma das imagens mais secas em termos de representação de alguém visto através da janela. A mirada frontal, o rosto (que não olha na direção do espectador) circunscrito a uma das subdivisões da janela, a casa de pedra e as grades de ferro, tudo transmite certa rispidez. Estranhamente, a cabeça do personagem parece estar cortada de seu corpo, como se a janela fosse um receptáculo que dispensasse o torso para mantê-la suspensa.

Outro exemplo é a foto *Cidade do México. Prostitutas. Rua Cuauhtemoctzin* (1934), de Henri Cartier-Bresson. Duas trabalhadoras do sexo projetam o corpo e o olhar para fora de duas janelas, uma ao lado da outra. O caráter quase jornalístico da imagem, em que pese a composição sempre impecável de Cartier-Bresson, torna as figuras retratadas objetos de uma estranha proximidade distante. O outro, visto para lá de onde estou, cruza a janela em minha direção. Mas o recorte que a câmera propõe gera outro afastamento, não por isolar a imagem de quem a vê, mas pelo aspecto de observação antropológica. Apesar de não ser sobre a foto de Cartier-Bresson, o trecho a seguir de Tereza Caldeira pode ser relacionado com esse tipo de observação, que tem algo de etnográfico e algo de dialógico:

> Se tomarmos essa caracterização como a descrição do que ocorreu na definição do papel do autor nos discursos científicos, fica evidente a posição peculiar ocupada pela antropologia. Ao contrário do que acontece em outras ciências e mesmo nas outras ciências sociais, em que o analista e pesquisador procura o mais possível estar ausente da análise e da exposição dos dados, como meio de garantir uma posição neutra e objetiva legitimadora da cientificidade, o antropólogo nunca esteve ausente de seu texto e da exposição de seus dados. Ao contrário: produtor ele mesmo de seus dados, instrumento privilegiado de pesquisa,

> a presença do antropólogo profissional tanto no trabalho de campo quanto no texto etnográfico foi essencial para a constituição do conhecimento antropológico. Baseando a sua produção de conhecimento na experiência pessoal de uma outra cultura, a antropologia legitimou seus enunciados na fórmula: "eu estive lá, vi e, portanto, posso falar sobre o outro". Trabalhos como os de Clifford (1983) e Marcus e Cushman (1982) mostram a importância dessa fórmula na construção da autoridade etnográfica. [...]. Mas que tipo de presença é essa? Seguramente não é o mesmo tipo de presença do escritor que cria textos literários de ficção. A ficção antropológica (Geertz 1973: Cap.1) tem algumas características peculiares: ela pretende, de uma maneira objetiva (científica, diriam alguns) fazer a ponte entre dois mundos culturais, revelando para um deles uma outra realidade que só o antropólogo, este sujeito que experimenta e traduz, conhece. Presença ambígua, portanto, que precisa, ao mesmo tempo, mostrar-se (revelando a experiência pessoal) e esconder-se (garantindo a objetividade). Esta ambiguidade é a marca da presença do antropólogo nos textos. (Caldeira, 1988, p. 134)

Mesmo que não seja elemento recorrente em sua obra, a janela é central em *Sincerity* (1973-1979), de Stan Brakhage. Partindo de uma exploração do álbum de fotografia como um andaime externo da memória, o cineasta experimental explora ritmos dissolutos de montagem em encadeamentos fluidos que aproximam o cinema da estética videográfica, apesar da dureza da película que torna mais difícil obter estes efeitos. Em *Visionary Film – The American Avant-garde 1943-2000*, P. Adams Sitney (2002) aponta um dos momentos cruciais do filme na sequência em que, rapidamente, várias cenas de janelas, filmadas de distâncias variadas, são sobrepostas. O filme se contrai e se expande, recede-se e emerge, conforme as vistas da mesma "coisa" são manipuladas.

Maya Deren também explora a janela como fio condutor de uma de suas obras, *The Meshes of the Afternoon* (1943). Em *Visionary Film...*, Sitney descreve de forma detalhada o filme, apresentando sua estrutura recursiva em que o olhar através da janela se torna mecanismo de inserção da narrativa no interior de si própria. No filme, "[...] uma jovem mulher, interpretada por Maya Deren, caminha ao longo de uma estrada, colhe uma flor, e vislumbra as costas de uma figura virando uma dobra diante dela" (ibid., p. 7).

Após uma série de ações, a personagem se senta numa cadeira diante de uma janela. A partir desse ponto, o filme inicia uma narrativa em espiral, de repetições com variações sutis a cada ciclo:

> Da janela em frente à cadeira de descanso, nós podemos ver o cenário inicial do filme, a estrada. Agora uma figura negra, como uma freira, com um espelho na face, anda devagar na mesma direção que a jovem mulher tinha andado no início. Ela é seguida pela mulher jovem de novo, que está correndo atrás dela. Por mais rápido que ela corra ela não consegue chegar na figura caminhando, então ela desiste e sobe as escadas da casa. (Ibid., p. 8)

As variações vão se multiplicando, e o jogo de recorrências acontece, às vezes, por meio das imagens interpostas, seja através de um véu ou através da janela. Segundo Sitney, o ritmo dos eventos acelera a cada variação. Ao longo delas, o foco narrativo se desloca da primeira para a terceira pessoa e, na terceira variação, a câmera mira através da janela sem que o enquadramento esteja associado à mulher que olha para fora. A mistura entre iterações da narrativa também reverbera no jogo de modificações que certos objetos e o rosto das personagens sofrem, numa flor que se transforma em faca ou numa face que se converte em espelho. Para Maya Deren, o filme reflete as experiências interiores de um indivíduo: ao invés de apresentar eventos, reproduz o modo com que o inconsciente se desenvolve e interpreta um incidente aparentemente simples e casual numa experiência emocional crítica (ibid.).

Videodrome (1983), de David Cronenberg, explora o modo de representação em que há um recorte interno à imagem, a partir de um universo distópico. Todavia, nesse caso, não há portas, cortinas, colunas ou janelas, mas aparelhos de televisão, em sintonia com o momento de explosão do VHS em que o filme foi feito. Um dos personagens, o filósofo Brian O'Blivion, vive recluso em sua casa e só se comunica com o mundo exterior através de transmissões que faz a partir do seu estúdio (atitude que considera ser pioneira de um futuro em que as pessoas só vão se comunicar através da tela da televisão). O modo de exibição também não se dá como um recorte explícito, mas pela inserção diegética do aparelho nas cenas. Philippe Dubois (2004, p. 133) trata esses dois tipos de efeito janela no trecho a seguir:

> A terceira via significativa dos anos 80 corresponde a filmes (sobretudo de jovens diretores) em que o vídeo está no centro do projeto, não mais no nível formal dos suportes (mixagem de imagens, incrustação, colorização), mas no nível narrativo da diegese. O vídeo se tornou também um tema importante do cinema contemporâneo, seja em David Cronenberg (o curioso *Videodrome*, de 1982), ou em Steven Soderbergh (*Sexo, mentiras e videoteipe*, 1989) ou ainda, e sobretudo, em Atom Egoyan (*Family Viewing*, 1987, e *Speaking Parts*, 1989).

Se O'Blivion parece familiar aos tempos de confinamento da pandemia de covid-19, tomara que o resto do filme não seja prenúncio dos efeitos que o corpo pode sofrer como resultado da necessidade de as pessoas passarem muito tempo dentro de casa e em frente de telas. Em *Videodrome*, Max, o personagem principal, encanta-se com um programa que é um misto de *reality TV* com *snuff* vídeos, em que os participantes são torturados violentamente e morrem diante das câmeras. No desenrolar do filme, a namorada de Max desaparece, tentando encontrar os estúdios onde o *videodrome* é produzido, e parte em sua busca. Nesse processo, Max descobre que as mortes no programa são reais, e que o *videodrome* é uma espécie de movimento clandestino. Ele também começa a ter alucinações e a sofrer mutações no corpo, o que descobre ser efeito colateral de assistir ao *videodrome* em excesso. Na cena que, talvez, seja a mais icônica do filme, Max alucina estar mergulhando na tela de televisão, numa espécie de fusão simbiótica entre corpo e tela. O próprio Siegert propõe uma leitura do filme por um registro que empresta de forma não explicitada categorias da psicanálise:

> No filme *Videodrome*, de David Cronenberg, uma busca paradoxal pela origem de certas imagens de TV que se diz serem realidade ao invés de meras imagens de TV leva a uma figura do pai elusiva, cujo próprio nome – Brian O'Blivion – indica o grau em que o *nom-du-pere*, o nome e a lei do pai, que nega acesso ao objeto proibido de desejo, foi apagada da ordem simbólica. "Sua realidade já é metade alucinação em vídeo", diz O'Blivion, que existe apenas como uma imagem de vídeo. Em *Videodrome*, o conceito de "visão", tão crucial para os aparatos devocionais da velha arte holandesa, é incorporado tanto em sentido religioso quanto técnico. No filme, O'Blivion explica: "a tela da televisão é parte da estrutura física do cérebro. O que aparece na tela de TV emerge

> como uma experiência crua para aqueles que a assistem. Portanto, a TV é realidade e a realidade é menos que a TV. Sua realidade já é metade alucinação em vídeo... Eu tive um tumor no cérebro e tive visões. Eu acredito que as visões causaram o tumor cerebral e não o reverso. Eu poderia sentir visões e convalescer (carne incontrolável carne). Mas quando eles removeram o tumor, ele se chamava *Videodrome*". (Siegert, 2015b, p. 204)

A análise de *Videodrome* feita por Siegert aproxima o filme da pintura holandesa do século XV, o que reforça seu caráter de duplo recorte, ainda que neste caso as telas dentro de telas não impliquem, necessariamente, em camadas que se interpõem entre o espectador e o personagem. No filme, o teor alucinatório de certas imagens leva a um embaralhamento entre realidade e ficção. Se em quadros como os de Vermeer ou Hopper há uma sobreposição de realidades por conta de um processo físico que estabelece o mencionado jogo de aproximação e distância entre espectador e tela, em um filme como *Videodrome* essa sobreposição também (e principalmente) acontece no plano psicológico. Siegert aborda o assunto da seguinte maneira:

> *Videodrome* pode ser lido como uma leitura do Retábulo Mérode ou outras máquinas de visão do século 15. Uma vez uma técnica cultural que processou a diferença entre dentro e fora e, portanto, a transição de nosso mundo para o mundo do numinoso, as portas da era eletrônica se tornaram máquinas cibernéticas, no curso do que o numinoso é substituído pela psicose e a visão pela alucinação [...]. O principal protagonista [do filme], Max Renn (James Woods), começa a alucinar depois de ter sido submetido à transmissão de imagens extremamente violentas. Estas alucinações, entretanto, não são claramente identificadas como tais para os espectadores do filme, por meio das convenções cinemáticas habituais. Pelo contrário. Tanto a audiência quanto Max carecem de meios e critérios para distinguir entre alucinação e realidade. Dentro e fora entram inextricavelmente em curto-circuito para Max uma vez que ele é transformado na sua própria câmera de vídeo. (Ibid., p. 203)

Apesar de fictício, o filme fala de processos que não são impossíveis de acontecer. Um exemplo é a histeria coletiva em torno da transmissão de *Guerra dos Mundos*, na versão dirigida por Orson Welles para a CBS, citada no capítulo 1. Ao confundirem a narrativa de ficção científica com uma verdadeira

invasão alienígena, os ouvintes do programa também se transformam em seus aparelhos de rádio. Aquilo que escutam é transmitido de modo filtrado para os cérebros, que inventa uma camada de realidade completamente virtual e, neste caso, inexistente. A alucinação resulta de um estímulo midiático, da mesma forma que acontece em *Videodrome*. Nesta situação, o curto-circuito entre ficção (dentro da mente) e realidade (fora da mente) acontece no intervalo entre o que as pessoas ouvem e o que elas acreditam.

Outro exemplo desse curto-circuito entre dentro e fora, por meio de mediações indiretas, é *Vista de um interior*, de Samuel van Hoogstraten – o que remete às análises feitas no início deste capítulo e reitera a aproximação que Siegert faz entre *Videodrome* e os passados remotos da arte. O recurso ao *trompe-l'oeil* aparece numa imagem de arquitetura em que uma porta atrás de uma cortina aberta mostra parte de um quarto onde há um quadro de uma mulher. Aqui surge, ainda, outra camada que multiplica o efeito de mediação indireta. A cortina, a porta e a própria moldura do quadro se interpõem à personagem da pintura, que perde protagonismo para o próprio cenário ao seu redor. Tais efeitos de recursividade remetem ao tipo de emparelhamento de mediações que os vídeos, através da janela, típicos do Tik Tok no início da pandemia de covid-19, produziram.

É interessante como esses processos se relacionam com as práticas de transmissão discutidas no capítulo anterior, na medida em que estabelecem o mencionado jogo de aproximação entre dentro e fora, que pode ser extrapolado para um jogo de aproximação entre aqui e lá. Desse ponto de vista, as ligações entre as coisas, que aparecem em construções físicas como portas e janelas, sua versão etérea, que aparece nos processos de transmissão em rede, e o processo de mediação indireta – em que imagens onde há retângulos de diferentes tipos fazendo um segundo recorte além da própria moldura da imagem – apontam para um mesmo impulso de convergência, sempre tensionado por um vetor de divergência. Isso explica as oscilações e remissões na história da cultura, em que os mesmos desejos e sonhos (mas também obsessões e pesadelos) humanos se propagam de formas análogas, desenhando a feição de cada época. Essa interposição entre desejos e sonhos, e obsessões e pesadelos resulta numa constante tensão entre utopia e distopia, com predomínios para uma ou outra em diferentes ciclos dos acontecimentos.

Videodrome realiza, de forma radical, a visão desenvolvida em certas teorias distópicas sobre os processos de mediação e a linguagem audiovisual, como, por exemplo, em Baudrillard. Desse ponto de vista, a inflação de mediação resultante da ampla disseminação de dispositivos de transmissão e conexão levaria à dissolução da realidade. Em *Haunted Media*, Jeff Sconces (2000, p. 5) afirma:

> Outras avenidas da teoria da mídia [...] levaram os poderes imaginados da simultaneidade eletrônica e "condição ao vivo" a alturas cada vez mais apocalípticas através de improvisos de crescente complexidade com o conceito de "simulação". Nesta visão pós-moderna do oculto na mídia, o período pós-guerra representou a sobrenatural "dissolução da TV na vida, a dissolução da vida na TV. Desta perspectiva, a circulação ubíqua e a constante mediação das imagens de televisão contribuíram para uma acelerada evaporação da realidade em "hiper-realidade".

Apesar de o filme ser um exemplo radical, com os exageros que a ficção científica costuma cometer, a simbiose entre corpo e tela vem acontecendo na vida contemporânea: num artigo de 2002 que tratou dos primeiros passos desse processo, escrevi que, na cultura digital "[...] a construção da identidade e da intimidade [...] estão relacionadas às formas pelas quais nos projetamos por meio de câmeras" (Bastos, 2002). O artigo em questão fazia uma rápida leitura crítica de *33* (2002), filme em que Kiko Goifman registra a busca por sua mãe biológica, em um dos primeiros documentários em que o diretor se torna também personagem do filme. De lá para cá, os processos de autorrepresentação aumentaram exponencialmente. Fenômenos como a série de vídeos *If every girl had a Diary* (1990)[2], em que a jovem artista Sadie Benning filma cenas íntimas em seu quarto, usando uma câmera de brinquedo, ou o suicídio performático do artista Franco Mattes no site que permitia conversas por vídeo anônimas e aleatórias na Internet, o Chat Roulette Roulette (Rhizome. Org, 2010), surgem como exemplos que antecipam a situação em que um número cada vez maior de pessoas passa a compartilhar suas vidas através das janelas digitais dos seus computadores e, depois, dos seus celulares.

2. https://www.vdb.org/titles/if-every-girl-had-diary.

Durante a pandemia de covid-19, parece surgir uma variação desse fenômeno: tornar pública uma intimidade compartilhada, relacional, incompleta, furtiva, forçada pela proximidade distante de pessoas que, apesar de morarem umas do lado das outras, não podem mais se encontrar no espaço público. As redes sociais fomentam o impulso de compartilhamento da intimidade de modo cada vez mais intenso. É uma espécie de generalização videográfica dos processos de invasão de privacidade que a Internet atual permite – com a diferença que, de forma mais ampla, as pessoas vêm sendo invadidas por grandes corporações que colhem seus dados para fazer todo tipo de uso, e o aumento de vídeos em que as pessoas filmam seus vizinhos no Tik Tok acontece na esfera individual e privada.

O aspecto intrusivo do gesto de apontar a câmera para o espaço do outro aparece numa obra que, além de retomar a questão da representação da janela como elemento de sua configuração, introduz o elemento (mais contemporâneo) da invasão de privacidade. *4 Paredes* (2000), de Lucas Bambozzi, é uma instalação interativa em que o participante se vê diante de uma janela através da qual uma mulher olha em sua direção. As imagens são as mesmas do vídeo *Aqui de novo*. Trata-se de uma janela real, conforme o texto descritivo do projeto, "[...] resgatada de demolições, que deve carregar vestígios da parede a que pertenceu" (Bambozzi, s/d, s/p). O vídeo está projetado sobre essa superfície, numa sobreposição entre físico e digital que enriquece as formas de diálogo entre vídeo e janela discutidas neste capítulo. Conforme o participante se aproxima, a mulher que aparece na cena interage com ele, até o ponto em que, ao chegar mais próximo da tela, ela reage com um gesto enérgico de repulsa. A ambiguidade da situação, que se transforma de um aparente convite (ilusão produzida pelo desejo do observador?) numa rejeição explícita, remete, diretamente, ao caráter invasivo embutido no processo de dupla mediação ao filmar através de janelas.

Lucas Bambozzi tem a janela como elemento presente em algumas de suas obras, o que torna possível, inclusive, encontrar outros sentidos para as imagens através da janela, além do circunscrever entre quatro linhas, efeito mais discutido até agora. Logo no início do vídeo *Ali é um lugar que eu não conheço* (1996), por exemplo, aparecem imagens tremidas, filmadas através da janela de um carro em movimento. Esse tipo de enquadramento, a

partir de um veículo, remonta aos primórdios do audiovisual, quando os irmãos Lumière filmaram com uma câmera posicionada em um barco, e Louis Bridge filmou através da janela de um trem. Sendo o cinema e o vídeo linguagens do movimento, há um redobrar do movimento em tais situações, pois o movimento das coisas diante das lentes é registrado enquanto o movimento da câmera imprime sua marca nos enquadramentos. São dois movimentos que se concatenam, ou se contrapõem.

No caso das câmeras Super 8 e Betacam usadas pelo artista, a leveza (comparada às câmeras de cinema) faz com que a imagem facilmente apareça tremida. Esse efeito é usado como recurso expressivo do vídeo, que explora um sentido de fluxo, seja pelos deslocamentos físicos da imagem, seja pelas cenas de estrada que remetem a uma viagem. O olhar pela janela muda de sentido, pois, apesar de as marcas das junções do carro eventualmente aparecerem em cena, no geral, a moldura do veículo desaparece, instaurando uma operação em que o dentro é fora – sugerindo que o fora também pode vir para dentro. A sinergia entre aqui e lá se expressa no desejo da viagem como modo de apropriar-se do desconhecido.

Paradoxalmente, a inserção da imagem em uma moldura interior ao seu enquadramento é uma espécie de fio condutor do vídeo, seja na vinheta que torna suas bordas arredondadas, seja porque, em certos momentos, o artista coloca a mão com os dedos unidos formando um círculo diante da lente, enfatizando uma parte da imagem. Esse gesto se intercala com a imagem do dedo apontado para o horizonte que sugere uma trajetória do aqui ao lá. O próprio título do vídeo esbarra, sutilmente, nessa ponte entre lugares (outra remissão possível ao capítulo anterior). Lá, um lugar que o artista não conhece, é o destino das direções que o filme multiplica.

Tais movimentos na tela, que podem ser circulares, verticais, horizontais ou irregulares, são outro fio condutor do vídeo. A obra explora uma imagem densa e saturada – uma das assinaturas da obra de Bambozzi – que treme a ponto de ficar borrada em vários momentos. O movimento apresenta um modo de estar entre as quatro linhas do enquadramento que, se não rompe com seus limites, estica seu campo de possibilidades. Forma e conteúdo caminham na mesma direção, reforçando a lógica do deslocamento, que se desdobra em acontecimentos na tela (pessoas caminham em cena, pássaros

voam, a câmera caminha em meio a multidões) e acontecimentos na imagem (as referidas direções e saltos dos quadros, numa estratégia que explora a colisão entre espaço e tempo).

> Em outro percurso transversal por práticas de arte e audiovisual ao longo de séculos, a janela surge como objeto lógico e físico. Mais uma vez, há certo processo de desmaterialização ao longo dos anos, mas, nesse caso, a diferença é que a janela renascentista, mesmo quando aparece na forma de dispositivos para auxiliar o desenho da perspectiva, nunca é um objeto do mesmo porte das pontes. O tipo de ligação que as janelas permitem é de outra ordem, e fica subjugado ao seu procedimento principal – o de enquadrar. A prática de enquadrar não muda de sentido tão radicalmente como havia acontecido com o conectar, mas o texto também passa por alteração ao aproximar-se dos procedimentos de duplo recorte. Enquadrar o próprio enquadramento é o gesto que empresta materialidade ao processo de selecionar um espaço entre quatro linhas que se fecham num retângulo. É esse procedimento que transforma a borda transparente entre dentro e fora da imagem em algo tangível e instala uma consciência do enquadramento onde a história das imagens privilegiou seu desaparecimento.

3

Sobrepor: os sentidos das máscaras

Na internet abrem-se espaços de fantasia e de uma ilimitada liberdade de comunicação em que os utilizadores se sentem como seres recém-nascidos. Vestem máscaras digitais ou rostos supletivos, por detrás dos quais julgam alterar a sua identidade.
(Hans Belting, *Antropologia das Imagens*, 2014, p. 111)

Em *Antropologia da imagem*, Hans Belting afirma que a "[...] relação de reciprocidade que a máscara estabelece com o rosto não se pode reduzir à mera articulação entre ocultação (rosto) e revelação (novo rosto ou rosto mascarado)" (Belting, 2014, p. 51). O jogo da máscara com o corpo é mais complexo, pois herda do seu uso ritual (discutido por Canetti e Warburg, conforme será retomado a seguir) a capacidade de transmutação de quem usa a máscara numa entidade resultante da fusão entre rosto e máscara. Essa tensão entre mostrar e esconder leva Belting a afirmar que o único rosto verdadeiro é o que a máscara gera:

> Analisando a questão do ponto de vista da intenção social o rosto verdadeiro não é aquele que a máscara esconde, mas o que só a máscara gera. Por isso, a máscara é igualmente o prelúdio de uma disciplinação do rosto natural, que se estiliza em máscara para se conformar à codificação que nela se enforma. Neste caso, o procedimento é o oposto ao que ocorre quando a pintura se desprende do corpo para ser empregada como ornamento livre. A encarnação da máscara, no sentido de Georges Bataille, é o autorretrato mascarado do rosto sem máscara, que então se torna ele próprio máscara de uma máscara facial. (Ibid., p. 51)

Desse ponto de vista, se a máscara opera um procedimento oposto ao da pintura – que, como imagem, é a presença de uma ausência –, seria a máscara a presença de outra presença? Pela máscara alguém diferente de mim habita meu corpo. Em *Face and Mask*, Belting (2017) discute o rosto como uma terminação que mostra e oculta o ser, sendo ele mesmo uma espécie de máscara que apresenta e dissimula o corpo que de/signa. Rosto e máscara não são duas entidades que se sobrepõem, mas terminações de um mesmo contínuo. Plessner fala a respeito de um duplo papel que o ator desempenha ao interpretar um papel e si próprio (ibid., p. 24). Em certa medida, as pessoas também agem assim, pois, através do rosto, interpretam sua(s) própria(s) personalidade(s). Tal efeito decorre do desdobramento do rosto que, nessa circunstância, é face e máscara. Ao longo dos anos, a máscara deixa seu papel ritual ou dramático em favor de um papel social:

> Na dualidade de cooptação ou contradição entre rosto e máscara, "emerge uma dialética do mostrar e esconder que é característico da máscara". No culto ritual e no teatro da antiguidade Grega, uma "unidade prosópica" foi produzida ao igualar máscara e rosto. De acordo com Weihe a equação de máscara e pessoa, no período moderno, produz o "homo duplex", para usar a terminologia de Emile Durkheim: este é "o modelo do homem que une natureza e cultura em si: o eu como um papel". (Ibid., p. 5)

A máscara é uma das técnicas culturais mais limítrofes, pois adere ao corpo e modifica seu aspecto sem deformar seus contornos. Até a máscara que transfigura – o corpo de animal sobre o rosto humano, as máscaras dos bailes e do carnaval – é um véu colado ao rosto. Diferentemente do véu de Alberti, que recorta a geometria do mundo em uma janela, a máscara é um véu que se sobrepõe, ao invés de se interpor. Das técnicas culturais discutidas até aqui, a máscara é a que mais tende ao invisível, pois ocupa o lugar do rosto, sendo um outro rosto. Ela se situa no ponto de encontro entre as coisas e os signos, entre a natureza e a cultura, entre o corpo e o seu entorno, como a mais fina das películas possíveis entre os pares. Apesar de sua inegável espessura, quando colocada no rosto é como se a máscara

perdesse a materialidade, fazendo emergir um híbrido entre rosto e máscara (como indicado pelo título de *Face and Mask*, de Belting (2017), o que não fica claro de imediato, mas ao longo da leitura).

Em *Baile de Máscaras* (entre 1808 e 1820), Francisco Goya pinta a transfiguração dos mascarados num dos sentidos que as máscaras vão assumir ao longo dos anos. A máscara, no baile ou no carnaval, faz o papel de rosto festivo ou misterioso. Na festa, a persona protegida pela face mascarada se comporta como a pessoa não o faria de rosto exposto. A obra tem configuração curiosa, pois se organiza a partir de uma forma circular, como se apartada das bordas do quadro por um oval que sugere uma vinheta. Mas o quase círculo não tem apenas papel decorativo, já que completa a trajetória do arco sob o qual os personagens dançam.

Na pintura e na fotografia, a palavra máscara assume sentido técnico, usada para definir um recorte ou uma proteção que permite ao artista reservar uma área da imagem para nela aplicar uma interferência ou, ao contrário, para preservá-la de modificação. Em sentido figurado, Belting também usou o termo para se referir ao mosaico que filtra a luz na tela de TV, antes que ela chegue aos olhos do espectador. Assim, a máscara que se interpõe entre o tubo de raio catódico e a face da tela lembra o véu de Alberti, pois se trata de uma trama geométrica cuja função é modelar as proporções da imagem para torná-la parecida com o que representa:

> Nos meios de comunicação de massa, os clichês da perspectiva se oferecem como receitas inveteradas para fazer ilusões aparecerem como verdades documentais. A utilização prática da imagem persiste nos canais que encontram a fantasia da perspectiva apenas porque, entretanto, ela foi globalizada como um item de exportação ocidental. As mídias que utilizam a imagem, como a televisão, aproveitam a necessidade de ilusões de um público global, que superou seu período de aprendizagem, com uma superação da técnica à antiga convenção ocidental. "O tubo de imagem internalizou o conceito de perspectiva central, materializando o ponto de fuga como um gerador de imagem no raio catódico". E isto apesar de a imagem se formar de uma maneira completamente diferente, uma vez que é "detectada no ar, capturada por catalizadores e brevemente desacelerada por uma máscara reticular. E assim o tubo é também o novo lugar para a perspectiva, transformada de acordo com o

> conceito de alinhamentos de cada uma das imagens que se sucedem. O olhar repousa agora sobre a artificial multidão horizontal de um monitor". (Belting, 2012, p. 36)

Em *Study #3* (1967-1969) e *Distorted Television* (1969), Nam June Paik torna esse mosaico visível ao fazer interferências magnéticas na imagem, usando ímãs que distorcem as cenas. As obras misturam imagens abstratas resultantes da manipulação do ruído branco da TV fora do ar com imagens de programas desconfiguradas para criar anamorfoses cronotópicas (deformações em que a inscrição do tempo no espaço se torna visível, conforme definiu Arlindo Machado, em 1990). Segundo Philippe Dubois (2004), essa atitude marca o período inicial da videoarte, em que ainda não havia interesse dos artistas de buscar o diálogo com o cinema – o que vai se estabelecer em seguida. Num primeiro momento, a crítica à comunicação de massa aparece em sintonia com o clima de contracultura que perdurou na segunda metade dos anos 1960:

> Ao longo da sua primeira década de existência, o único objetivo do vídeo foi sua obsessiva teleclastia. Destruir o aparelho de TV, atacar a instituição, denunciar o dispositivo, manipular os programas, desviar o fluxo eletrônico, triturar a própria imagem. Isto durou até meados dos anos 70, em sintonia com os movimentos radicais de crítica social e artística da época. (Ibid., p. 120)

Antes de funcionar como elemento dramático usado pelos atores, ou invólucro hedonista vestido nos bailes e festas, a máscara assumia caráter ritual, funcionando como agente de transmutação do corpo. Dois tipos de corpo surgem como resultado da sobreposição entre rosto e máscara: o corpo transmutado da máscara ritual e o corpo transfigurado da máscara festiva. Canetti (1992) desenvolve o tema do uso ritual das máscaras em *Massa e poder* ao tratar da dança dos búfalos dos *mandans*. Quando os *mandans* ficam sem comida, fazem um ritual em que se vestem com máscaras de pele de cabeça de búfalo para atrair os animais para perto.

Mais adiante no livro, a máscara aparece com sentido menos direto. Se a máscara ritual que serviu durante um bom tempo para ativar a sinergia entre o homem e os animais era um objeto físico posicionado sobre o rosto

de quem a usasse, ela passa a ser, em outro contexto, uma espécie de atitude pouco transparente em que uma pessoa se comporta de modo deliberadamente teatral para transmitir uma figura pública ou obscurecer suas intenções. Canetti introduz esse tema por meio da história indiana do *Burro em pele de tigre*, cujo título já adianta seu teor. Trata-se da história de um lavador de roupas, que o autor enfatiza ser "[...] uma segunda pele dos homens" (ibid., p. 716). O burro carrega as roupas em grande quantidade e, por isso, fica faminto. Entre elas, há uma pele de tigre com que o dono lhe veste. Então, quando vai comer, os outros animais o temem, pois o tomam por um tigre e, assim, ele come os cereais dos outros.

Warburg (2010) também aborda os usos rituais das máscaras em "Imagens da região dos índios pueblos na América do Norte". Ele encontra, numa cultura ainda existente, mas em extinção, na passagem do século XIX ao século XX, modos de usar a máscara que remetem às culturas ancestrais descritas por Canetti (1992) em *Massa e Poder*. Sua exposição sobre a vida anímica dos índios *pueblos* recorre a memórias e fotografias feitas por Warburg numa viagem realizada 27 anos antes da apresentação da palestra que, posteriormente, foi transformada em texto. Ele deixa clara a dificuldade do exercício, acentuada pelo fato de não conhecer a língua nativa (numa região em que a diversidade linguística é um dos desafios que se colocam aos pesquisadores interessados em estudar a cultura local). Um dos aspectos da cultura Pueblo, como no caso dos *mandans*, exposto por Canetti, é a prática de dançar mascarados:

> [...] a assim chamada superstição caminha de mãos dadas com a atividade vital. Ela consiste em uma veneração religiosa aos fenômenos naturais, aos animais e às plantas, aos quais os índios atribuem almas ativas e que creem poder influenciar sobretudo por meio de suas danças mascaradas. Para nós, tal justaposição da magia fantástica com o agir objetivo referido a finalidades parece sintoma da cisão, mas para os índios não é algo "esquizoide", ao contrário: é uma vivência libertadora e patente da ilimitada possibilidade de relação entre o homem e o mundo ao redor. (Warburg, 2010, p. 265)

Muitos dos elementos que Warburg descreve remetem aos rituais relatados por Canetti (1992), como o uso da magia para garantir alimento e a

ocupação do corpo do animal pelo ato de vestir a máscara que o representa. Tais semelhanças reforçam o próprio argumento implícito de Canetti (1992) de que há modos de funcionar das pessoas, das culturas e das sociedades que sobrevivem aos tempos (algo que Warburg sistematizou em seu conceito de pós-vida). O caso dos índios *pueblos* mostra relação direta com as culturas ancestrais, mas muito de *Massa e Poder* também sugere a transformação desses comportamentos em modos contemporâneos de funcionamento. Este é o fio principal do livro, que liga as maltas primevas às massas contemporâneas pelos desejos humanos de selar elos com um grupo de formas viscerais. No entanto, há um aspecto particular dos índios *pueblos*, um dos aspectos importantes do texto de Warburg (2010), pois permite estabelecer o elo com o contemporâneo num efeito de sobreposição que suprime todas as transformações graduais que levariam de uma cultura a outra. Trata-se do elo entre magia e tecnologia, que vai levar à sua famosa comparação da serpente com os fios de eletricidade, citada na introdução deste texto. Warburg sinaliza para o tema no seguinte contexto:

> As danças mascaradas, que a princípio nos parecem epifenômenos festivos de sua vida cotidiana, em realidade devem ser consideradas medidas sociais para garantir, pela via da prática mágica, alimento. A dança mascarada, que estamos habituados a considerar meramente como jogo, é, em sua essência, uma medida levada a sério (e, podemos dizer, combativa) na luta pela existência.[...]. As medidas sociais para garantir os meios de subsistência são, portanto, esquizoides: nelas, a magia e a técnica colidem. (Ibid., pp. 285-286)

Ao tratar da velocidade como dimensão do poder, Canetti aborda o tema da captura do inimigo: "Desde sempre, a velocidade física, como característica do poder, intensificou-se de todas as formas. Desnecessário faz-se abordar seus efeitos sobre nossa era tecnológica" (Canetti, 1992, p. 548). A perseguição e a fuga são concretizações de um jogo de revelação e ocultamento em que, num primeiro momento, não se percebe o inimigo, pois está disfarçado diante de meus olhos. Por isso, a "[...] esfera da captura pertence também uma outra espécie bastante diversa de velocidade – a do desmascaramento":

> Está-se diante de um ser inofensivo ou submisso; arrancasse-lhe a máscara e, por trás dela, encontra-se um inimigo. A fim de ser eficaz, o desmascaramento deve ocorrer subitamente. A essa espécie de velocidade pode-se caracterizar como dramática. A perseguição limita-se aí a um espaço bem reduzido; ela se concentra. A troca de máscaras como instrumento de dissimulação é antiquíssima; seu negativo é o desmascaramento. Passando-se de uma máscara a outra, alcançam-se alterações decisivas das relações de poder. A dissimulação inimiga é combatida com a própria. Um soberano convida notáveis civis ou militares para um banquete. De repente, quando menos esperavam hostilidade, são todos mortos. A mudança de uma postura para outra corresponde exatamente a uma troca de máscaras. A velocidade do acontecimento é intensificada ao máximo; dela, e apenas dela, depende o sucesso da empreitada. O detentor de poder, consciente de suas próprias e constantes dissimulações, só pode esperar dos outros o mesmo comportamento. A velocidade com que se antecipa a eles parece-lhe lícita e imprescindível. Pouco o comoverá apanhar por equívoco um inocente: na complexidade das máscaras, o engano é possível. Mas se irritará profundamente se, pela falta de velocidade, um inimigo lhe escapar. (Ibid., p. 548)

Um exemplo dessa máscara com sentido de dissimulação aparece no *Fausto*, de Goethe (1790). Claro que o tema do poema trágico é bem mais complexo, mas, em *Discourse Networks*, Kittler (1990) menciona o fato de que o livro se refere a um espírito, que muitas vezes, ao longo do texto, permanece não declarado. O autor afirma que o espírito anônimo "[...] tem pouco a ver com o *óyos* Bíblico, mas tem uma relação próxima com a conjectura ousada de Spinoza sobre a passagem de Paulo" (ibid., p. 17). Ele afirma que o "Espírito faz apenas o que os espíritos bons e maus da República dos Intelectuais faziam: ele pode 'iluminar' e 'avisar'" (ibid., p. 17). Mais adiante, afirma que o "Espírito" não escreve, mas fala. O tradutor escreve, mas quando reflete sobre o que foi escrito, "[...] o Espírito é o agente" (ibid., p. 17). A certa altura do texto, Kittler explica, caem as máscaras, e o Espírito será relevado como Mefistófeles:

> Tão frequente quanto alguém dialoga, o nome "do Espírito" permanece não declarado. Ao invés disso, algo apenas acontece no palco. Do lacaio surge, erguido por palavras bíblicas vexatórias, um Espírito. A máscara cai – Mephisto estava coadjuvando toda a cena da escrita. De fato,

> não pode haver mais de um Espírito na sala. A cena do Logos nunca foi lida de forma suficientemente literal: ela descreve o nascimento da Poesia Alemã a partir do Espírito do Inferno. (Ibid., p. 17)

A passagem de máscaras que são sinergias com o outro radicalmente diferente de si para máscaras que são disfarces ou personas mostra a complexificação da cultura humana. A máscara se torna artifício, dispositivo simbólico que não precisa ser visto. Mesmo desinvestido de sua objetualidade, transforma o modo como um rosto é percebido. A própria pele se transforma numa máscara, invólucro da expressão facial dissimulada. Esse tipo de sobreposição radical entre rosto e máscara é semelhante ao que acontece com os *deepfakes*, como será desenvolvido adiante. Esta dimensão menos literal da máscara, ligada ao efeito instantâneo de desmascaramento, funciona como uma espécie de segunda natureza. Nesse sentido, a cultura é uma espécie de máscara, e seu desmascaramento a transforma em pele. Não é bem esse o sentido da expressão pele da cultura em Derrick de Kerchkove (1997), mas, abusando da elasticidade metafórica que pode derivar de certos conceitos, não é impossível enxergar, nesse uso bélico do rosto travestido em máscara, impulso semelhante ao que faz os homens inventarem dispositivos de mediação.

Quando fala em pele da cultura, de Kerchkove está se referindo aos dispositivos de mediação mais recentes, e nisso fica implícito o modo como as culturas e sociedades parecem inverter o papel das máscaras, o que também faz com que a necessidade urgente de usar máscaras para se proteger da covid-19 seja irônica (no sentido de que faz retornar, de forma modificada, uma prática ancestral de sinergia, ao mesmo tempo em que desloca para o plano do cotidiano um dispositivo que tinha um sentido muito específico, como equipamento de segurança em contextos bastante particulares). Se as máscaras, como apresentadas até aqui, tinham por intuito ocultar o rosto, seja pelo motivo ritual de estabelecer sinergias com o radicalmente outro, seja pelo motivo estratégico de confundir o inimigo – em um caso cobrindo a pele, em outro caso usando sua visibilidade como isca –, quando surge uma pele da cultura na forma de dispositivos de mediação que envolvem o planeta em redes de transmissão as mais diversas, é esta pele que se transforma

numa espécie de máscara a partir de onde as pessoas articulam a dimensão pública de suas existências. Se, em princípio, o toque era motivo de aversão, agora ele se transforma em interface:

> Não apenas o toque é o solo da realidade, ele é também uma das bases do entendimento e da compreensão. Subliminarmente, operações intelectuais são experiências táteis. Mesmo os pesquisadores de inteligência artificial reconhecem que o verdadeiro processamento de informações não deveria ser restrito a operações lógicas, mas deveriam incluir os sentidos. O que a realidade virtual traz a esta tendência é um meio de projetar nosso sistema nervoso eletronicamente, e especialmente as extensões eletrônicas do toque. (Ibid., p. 43)

Essa inversão tem no avatar um elemento complexificador. Já faz tempo que *games* e ambientes tridimensionais em que as pessoas assumem o papel de personagens e entidades tornaram-se elemento central da cultura. Estar em outro corpo, nessa transferência digital em que a pessoa assume o controle remoto de uma entidade que comanda indiretamente, recupera algo da sinergia com o radicalmente outro no uso ritual das máscaras. Mas, agora, trata-se de um outro que pode, em parte, ser semelhante – apesar de radicalmente diferente em termos de substância corpórea. Há uma espécie de retorno reconfigurado do papel que a máscara desempenhou, ao mesmo tempo que a máscara propriamente dita chega mesmo a se esvaziar. Não por acaso, o ativismo mais contundente através de máscaras de que se tem notícia recente advoga a estratégia do anonimato. O *Anonymous* representa este momento em que o estar indireto em público não acontece mais por máscaras (reais ou simbólicas) e que, portanto, as próprias máscaras perdem algo da espessura que tinham.

A cultura contemporânea reserva um lugar especial para o avatar, seja ele um corpo virtual ocupado pelo corpo físico, seja ele a imagem de um outro idealizado construída nos ambientes em rede (o que se tornou extremamente comum e configura uma espécie de discreta e ampla transformação da cultura atual numa cultura de avatares). O que menos importa no impulso rumo ao avatar é a existência do corpo virtual propriamente dito, pois o efeito psicológico de transferência para outra identidade pode prescindir

dessa ocupação remota do organismo receptor. Em *Digital Performance*, Steve Dixon (2007) descreve uma cultura similar à dos avatares, todavia sem a existência do corpo substituto. Trata-se dos MUDs e MOOs em que os jogadores assumem personalidades fictícias por meio das quais performam no ambiente do jogo:

> Como veremos, a sexualidade desempenhou papel não pequeno nos ambientes sociais e de jogo dos MUDs (Dimensões/dungeons multi-usuários) e MOOs (MUDs orientados a objeto). Os MUDs foram desenvolvidos primeiro por Richard Bartle e Roy Trubshaw (que cunhou o termo) na Universidade de Essex em 1983 (ainda que eles não tenham se disseminado até 1989), e se tornaram popularmente reconhecidos como um território fronteiriço entre identidade, performance e comunidade [...]. Nos MUDs e MOOs, os usuários criam biografias de personagens quase-Stanislavskianos, se conectando a descrições textuais de seus atributos físicos e psicológicos. Eles cuidadosa e conscientemente se estabelecem como seres ficcionais: usando máscaras, frequentemente cruzando gêneros, e se engajando em performances improvisadas. A interface do computador se torna um outro tipo de vida social, e um espaço improvisacional para a performance dos usuários. Usando a rede tanto numa função social quanto performativa, a construção e representação de identidade se torna, conforme teorias populares, múltipla e híbrida, "contínua, mas plural". (Ibid., p. 470)

Essa utopia da transformação de si aparece em seu modo mais bem acabado no filme *Avatar*, de James Cameron (2009). Uma missão científica e militar à Pandora tem, entre seus elementos, o uso de avatares que permitem aos humanos ocuparem corpos de Na'vi (o povo local) para se misturar aos nativos em busca de informações. O filme traz elementos complexos, como o impulso humano de destruição da natureza e do outro, que não serão desenvolvidos aqui para não desviar do assunto central deste capítulo. No filme, a aderência de um corpo a outro corresponde a uma transmutação de tipo semelhante às que ocorrem simbolicamente nos usos rituais das máscaras. Esse sonho de futuro corresponde ao desenvolvimento tecnológico, conforme as próteses tecnológicas do corpo se tornam mais complexas com o passar do tempo. No estágio atual, a IA, a holografia tridimensional e a

manipulação genética de dados (modificação de imagens e sons pela alteração dos algoritmos que os constituem) sinalizam uma possibilidade cada vez maior de construção de corpos virtuais.

A *startup* Eyellusion desenvolveu tecnologia para criar avatares de artistas mortos, permitindo que bandas de rock cujo término se deu devido à morte de um de seus membros pudessem voltar a fazer turnês. As primeiras experiências foram shows do Dio e de Frank Zappa, com versões holográficas de seus vocalistas. Em matéria do *New York Times*, a Eyelussion é descrita como:

> [...] uma de um punhado de companhias procurando moldar e em última instância monetizar uma nova categoria de entretenimento, híbrida – parte concerto, parte espetáculo dirigido por tecnologia – centrada, até o momento, na sobrevida holográfica de estrelas da música falecidas.[1]

Não surpreende, portanto, que práticas de iludir o inimigo (mas também de manipular a opinião pública) acontecem, atualmente, pela manipulação genética de imagens e sons. Os *deepfakes*, como sugerido anteriormente, são uma transformação radical das máscaras, pois agora há, ao mesmo tempo, identidade integral entre máscara e rosto e dissociação completa entre o devir ficcional da máscara e o devir verídico do rosto. Não que antes houvesse distinção nítida entre ficção e realidade, pois, na cultura, os pontos de vista sempre se interpõem aos modos de ver o mundo, mas agora os imbricamentos são de outra ordem. A dimensão do invisível parece ser a tônica do contemporâneo: da mesma forma que não é possível enxergar o vírus desorganizador da rotina, e a máscara se torna a forma de impedir que ele entre pelas vias respiratórias, não é possível enxergar as marcas que denunciam o *deepfake*. Diante desses desafios, torna-se necessário encontrar novos modos de ver – o que, provavelmente, só será possível com tecnologias que emprestem tangibilidade a processos hoje invisíveis.

A pele é o invólucro frágil que separa o corpo das coisas ao seu redor, mas sua porosidade faz com que sempre algo do mundo entre para o interior. Isso pode acontecer por necessidade, como no caso do ar, da água, dos alimentos, ou de forma involuntária, como no caso do pólen, da poeira e até

1. https://www.nytimes.com/2020/01/07/magazine/hologram-musicians.html.

de pequenos insetos. Apesar da maior parte das coisas que entram no corpo humano sejam bem-vindas, diante da fragilidade da pele as pessoas parecem não se livrar do temor ancestral de ter seus corpos invadidos por corpos estranhos. Elias Canetti descreve esse medo visceral, em *Massa e Poder*, explicando como não "[...] há nada que o homem mais tema do que o contato com o desconhecido. Ele quer ver aquilo que o está tocando; quer ser capaz de conhecê-lo ou, ao menos, de classificá-lo" (Canetti, 1992, p. 12). Por esse motivo, por "[...] toda parte, o homem evita o contato com o que lhe é estranho". (ibid., p. 12). Se a expressão "o rei está nu" nos lembra de como as roupas oferecem uma tranquilidade simbólica, protegendo-nos do contato com o desconhecido por meio do pacto de civilidade implícito nas distâncias reguladas que as culturas foram inventando ao longo do tempo, os teatros do inconsciente em que se alojam os medos ancestrais parecem não se satisfazer com tranquilidades simbólicas:

> À noite ou no escuro, o pavor ante o contato inesperado pode intensificar-se até o pânico. Nem mesmo as roupas proporcionam segurança suficiente – quão facilmente se pode rasgá-las, quão fácil é avançar até a carne nua, lisa, indefesa da vítima. [...]. Todas as distâncias que os homens criaram em torno de si foram ditadas por esse temor do contato. As pessoas trancam-se em casas que ninguém pode adentrar, somente nelas sentindo-se mais ou menos seguras. O medo do ladrão não se deve unicamente a seu propósito de roubar, mas é também um temor ante seu toque súbito, inesperado, saído da escuridão. A mão transformada em garra é o símbolo que sempre se emprega para representar esse medo. Trata-se aí de uma questão que, em boa parte, manifesta-se no duplo sentido da palavra agarrar [angreifen]. Nesta encontram-se contidos ao mesmo tempo tanto o contato inofensivo quanto o ataque perigoso, e algo deste último sempre ecoa no primeiro. Já o substantivo agressão [Angriff], por sua vez, viu-se reduzido exclusivamente ao sentido negativo da palavra. (Ibid., pp. 12-13)

A dimensão invisível do vírus ressignifica a proximidade entre contato inofensivo e ataque perigoso. Nada é aparentemente mais inofensivo do que respirar, trata-se até do contrário, pois a respiração é associada à saúde, à vida. O fluxo do ar pelo aparelho respiratório é tão suave que sequer é percebido. Quem respira não se dá conta do que faz, a não ser no caso da falta de ar, da

tosse ou do engasgo, todos sinais de cansaço ou mau funcionamento do corpo que tornam áspera a passagem do ar pelo aparelho respiratório. No caso do vírus, é como se o ar se transformasse num cavalo de Troia, que traz, escondido em sua transparência inodora, o elemento que vai levar o corpo ao colapso. A distância entre inofensivo e perigoso torna-se invisível, do mesmo jeito que é impossível enxergar o ar. Por isso, a máscara torna-se necessária. Ela é o escudo contra o inimigo menor que os limites que o olho enxerga.

Durante a pandemia de covid-19, a máscara se transforma em face visível do pânico que se instala diante de um outro tão discreto quanto letal. Ela é a película última do afastamento social que, apesar de imposto, também deve ter algo de reencenação do temor diante do outro de que fala Canetti (o medo que a cultura humana não para de transformar em histórias de monstros, de alienígenas e, recentemente, em filmes sobre epidemias, como se a ficção pudesse adivinhar algo dessa mudança gradual de tamanho que faz os perigos que atormentam os homens passarem de tigres com mandíbulas enormes para vírus invisíveis):

> Tal aversão ao contato não nos deixa nem quando caminhamos em meio a outras pessoas. A maneira como nos movemos na rua, em meio aos muitos transeuntes, ou em restaurantes, trens e ônibus, é ditada por esse medo. Mesmo quando nos encontramos bastante próximos das pessoas; mesmo quando podemos observá-las bem e inspecioná-las, ainda assim evitamos, tanto quanto possível, qualquer contato com elas. Se fazemos o contrário, é porque gostamos de alguém, e, nesse caso, a iniciativa da aproximação parte de nós mesmos [...]. A presteza com que nos desculpamos quando do contato não intencional; a tensão com que se aguardam tais desculpas; a reação veemente e, por vezes, violenta quando elas não vêm; a repugnância e o ódio sentidos em relação ao "malfeitor", mesmo quando não nos é possível ter certeza de quem foi que nos tocou – todo esse emaranhado de reações psíquicas em torno do contato com o estranho demonstra, pela instabilidade e irritabilidade extremas, tratar-se aí de algo muito profundo, sempre desperto e melindroso, algo que, uma vez tendo o homem estabelecido as fronteiras de sua pessoa, nunca mais o abandona. (Ibid., p. 13)

Nesse contexto, diante do uso praticamente universal, as máscaras se tornaram *pop*. Mesmo. Dois artistas antenados são exemplos evidentes

evidente da popularidade das máscaras. Arnaldo Antunes e Björk vestiram seus repertórios recentes com máscaras. Suas máscaras representam os dois extremos refletidos neste texto: utopia e distopia. A artista finlandesa inventa uma máscara futurista e distópica, imagem fria e anódina de um segundo rosto quase invisível, apesar de deformante. O artista brasileiro cria uma coleção de máscaras tropicais e utópicas, imagem quente e lúdica de um segundo rosto estilizado. É quase um clichê, mas o que fazer se as coisas óbvias, às vezes, resvalam das concretudes menos esperadas?

Arnaldo Antunes usa máscaras como cenário do show *O Real ao Vivo* (2020) e transforma seus desenhos num aplicativo de realidade aumentada para redes sociais. Numa época em que as pessoas ficaram confinadas em casa como resultado da pandemia de covid-19, e dando continuidade ao seu engajamento com as tecnologias mais recentes de cada época, o artista encontra um modo de ir até seu público remotamente. Além disso, as máscaras em questão exploram o imaginário do rosto coberto de forma ampla e lúdica. Têm máscaras mais realistas, que lembram máscaras antivírus, máscaras para canibais e máscaras para modelos. Tem máscara alegórica, que explora o imaginário tropical. Tem máscara que nem parece máscara, e sim um desenho abstrato sobre o rosto.

Enquanto administra as datas da turnê *Orkestral* (2020) conforme a situação da pandemia de covid-19, a cantora Björk realiza uma série de três concertos por *streaming*. Parte do ganho é revertido para uma instituição de caridade, e as músicas são tocadas em arranjos instrumentais como forma de lembrar sua colaboração de anos com os músicos da Islândia. Sempre em sintonia com seu tempo, a cantora divulgou a série de apresentações num vídeo em que vestia uma máscara futurista. As formas sinuosas e o material transparente produzem um efeito de aparente desaparecimento, a máscara modifica o rosto de Björk. Também sugere um dispositivo necessário, talvez, algo sem o que ela não possa respirar, ou torne-se exposta aos perigos que, no mundo dos vírus circulando sem controle, vêm do ar. Mas a máscara desaparece através do material invisível. O vídeo em que Björk explica os motivos do seu concerto remoto, com olhos sem íris, por trás dessa máscara que mostra e deforma um rosto que outras esconderiam, é síntese e fábula de uma necessidade inesperada que mudou a face de 2020. Algo no vídeo

sugere uma aproximação complexa entre tipos de mediação. Entre a câmera e o corpo filmado, surge a máscara como uma segunda lente. Da mesma forma que no exemplo de vídeos através da janela, abordados no capítulo anterior, essa dupla face mostra-se como marca de um contemporâneo em que o confinamento se tornou parte da rotina por alguns anos.

Esse aspecto de máscara transparente do rosto aparece nas técnicas de reconhecimento facial com câmeras infravermelho. Não fosse o rosto ser codificado e, por isso, capaz de transmitir todo tipo de informação (mesmo que as pessoas não sejam tão hábeis quanto as máquinas para interpretá-las), esse tipo de prática não seria possível. Um de seus resultados recentes, que mostra o quanto tais técnicas estão avançadas, aparece no filme *The Irishman* (2019). Dirigido por Martin Scorsese, o longa acompanha várias fases da vida de Frank Sheeran, um sindicalista ligado ao crime organizado. Em *The evolution of digital de-aging as seen in The Irishman* (2020), o processo é explicado em detalhes. Esse tipo de procedimento gera máscaras idênticas ao rosto. Há um efeito oposto ao do duplo recorte, discutido no capítulo anterior, em que o quadro dentro do quadro resulta em maior opacidade da imagem. Aqui há um ápice de transparência. A modificação digital do rosto, também associada aos *deepfakes*, realiza a vocação das máscaras para a sinergia completa entre o elemento simbólico que o cobre e o próprio rosto.

Tal processo contrasta, radicalmente, com os processos de leitura do rosto na imagem audiovisual por meio do *chroma key*, que, até não muito tempo, eram a forma mais comum de selecionar os elementos de um rosto para produzir alterações. Philippe Dubois (2004) trata de uma obra que explora essa possibilidade, e nela o recorte do rosto fica bastante evidente. A dificuldade de recortar, nesse caso, é transformada em fio condutor do trabalho. Trata-se de *Three Transitions* (1973), de Peter Campus. No vídeo, o artista explora formas conceituais de criar transições entre cenas numa pesquisa metalinguística sobre o processo que revela como a prática pode ir muito além das cortinas e *wipes* padrão que as ilhas de edição costumam oferece:

> Para me limitar a um só exemplo, evocaria as famosas *Three Transitions* (1973), de Peter Campus, especialmente a segunda, que apresenta o artista em pessoa, num *close* frontal, cobrindo progressivamente o rosto com um creme que ele espalha com os dedos sobre a testa, as têmporas,

> as bochechas, o queixo, o pescoço. Sentimento de recobrimento, de camadas sobre o rosto. Ao mesmo tempo, a cor uniforme desse creme permite, pelo dispositivo do *chroma key*, incrustar no seu lugar (isto é, em todos os espaços do rosto recobertos pelo creme) fragmentos de outra imagem. Aos poucos, vamos percebendo que esta segunda imagem é a do próprio rosto de Campus, enquadrada da mesma maneira e pré-registrada (e portanto com expressões ligeiramente diferentes, variações de posição etc.). Dito de outro modo, um segundo rosto dele mesmo (um outro ele mesmo, ele mesmo como Outro) vem preencher os vazios da incrustação e surgir no interior do primeiro. Estranha e magnífica impressão de um duplo ambíguo, que parece emergir do rosto, embora saibamos que está por cima, sobre o creme que o recobre: figura perturbadora por meio da qual um segundo rosto vem cobrir o primeiro como uma máscara que, ao mesmo tempo, parece lhe corroer por dentro. Perde-se aí o sentido hierárquico da profundidade (do campo) que discriminava claramente o que estava na frente e o que estava por detrás, em proveito da dialética reversível do sobre e do sob que se intercambiam até a vertigem. Isto é a espessura da imagem. Na identidade necessariamente cindida do auto-retrato ao qual se entrega Campus, vemos o que a estética videográfica da incrustação autoriza como nova forma de espaço: um espaço em que o que está fora e o que está dentro literalmente se confundem. (Ibid., pp. 87-89)

Um aspecto da capacidade que as máquinas têm de ler os códigos do rosto são as novas práticas de vigilância e mapeamento de perfis que surgem conforme os usos da visão computacional são aperfeiçoados e se tornam mais rotineiros. Esse é o tema da instalação *Smile to Vote*, de Alexander Peterhaensel (2018). Na obra, uma empresa fictícia cria uma cabine capaz de deduzir o voto das pessoas pela leitura de seus rostos. Apesar do caráter ficcional, com escândalos como o da *Cambridge Analytica*, a obra assume tintas documentais trágicas. Conforme o site do artista, *Smile to Vote – Political Physiognomy Analytics* é um "projeto de pesquisa artística que discute as implicações da pontuação biométrica orientada pela IA e seus efeitos nos processos democráticos, na autodeterminação e na privacidade na era digital".[2]

2. Disponível em: <https://alexanderpeterhaensel.com/smiletovote>. Acesso em: 23 out. 2023.

A máscara mudou de sentido com a pandemia de covid-19. Usada de forma ritual em algumas culturas, tingida de tons carnavalescos em outras, usada como traje para o sexo em certos grupos, presente no rosto de heróis e bandidos, recentemente inserida no contexto ativista ou associada à militância pelo anonimato, a máscara tornou-se, de uma hora para outra, uma necessidade sem a qual as pessoas ficam desprotegidas diante do vírus que se alastra. É claro que o uso de máscaras como recurso de proteção não é novo, o que muda é a amplitude e o contexto. De prática que era obrigatória para trabalhadores em situação de risco de contaminação, a máscara, de um dia para o outro, transforma-se em item de uso disseminado e diário, a tal ponto que não demora muito para as pessoas passarem a combinar suas máscaras com os demais itens da roupa, como se ela fosse acessório ou adorno. Seus usuários não são mais apenas os soldadores, os pintores industriais, os metalúrgicos, os dentistas, os médicos ou enfermeiros, mas o padeiro, o caixa de supermercado e, o mais significativo, o vizinho de prédio de quem não sabemos a profissão. A máscara deixa de ser obrigação decorrente de contexto de trabalho e torna-se, praticamente, uma parte do corpo.

Na esfera pública ampla, a máscara deixa de ser proteção contra a bomba de gás lacrimogênio, no embate cru da multidão com a polícia, e torna-se proteção contra o organismo minúsculo que circula no ar sem que seja possível ter ideia de onde se encontra. São duas lutas desproporcionais e decisivas. Numa fotografia de Jean Marquis, um dos manifestantes do Maio de 68 usa uma máscara de pano atrás de uma barricada na rua de Lyon. Sua fragilidade contrasta com a terminação triangular da máscara, que faz lembrar máscaras de justiceiros e bandidos românticos do cinema, como Durango Kid. Ele empunha um bastão e está ao lado de um companheiro sem máscara que segura uma bandeira. Aqui, a máscara cumpre dois papéis: esconder o rosto e proteger da fumaça em situações de conflito com a polícia.

Em outra foto da época, de autor não identificado, o manifestante, nas ruas de Paris, atira um coquetel molotov, vestindo uma máscara que o protege do gás lacrimogênio atirado pela polícia. O aspecto industrial da máscara lhe empresta uma qualidade distópica. É curioso o fato de que sua imagem lembra a figura de alguém em meio a um desastre químico grave, um corpo em certo sentido blindado, no que vale observar o que há de

assimétrico na potência da vestimenta que lhe protege comparada à precariedade improvisada da arma que atira numa polícia de força desproporcional a lhe agredir. Um aspecto do uso das máscaras no ativismo é seu caráter, por assim dizer, alegórico, em que a escolha da máscara desempenha papel maior que a mera proteção do rosto, algo que se torna mais intenso a partir dos ativismos micropolíticos que surgem na esteira do Maio de 68 e vai se consolidar, mais efetivamente, a partir dos anos 1990.

Em fotos do momento em que começou a ficar claro que a pandemia de covid-19 duraria mais do que se pensou num primeiro momento, Sabrina Sato e Cindy Crawford usam máscaras que combinam com suas roupas. As máscaras anti-covid, apesar das cores alegres que lhes emprestam certa leveza, são a imagem de uma coerção complexa, pois protegem contra o vírus que se alastra ao mesmo tempo que projetam uma ideologia do exagero asséptico num mundo em que a ausência de ruídos vem desempenhando papel cada vez mais problemático (em que pese o fato de que sua adoção é realmente necessária, o que não deixa de dizer muito sobre a tragédia do contemporâneo). Parece uma ironia que uma sociedade cada vez mais conversadora, em que a relação com o outro se torna agressiva e preconceituosa como não se via desde a época da ascensão do fascismo e do nazismo na Europa, veja-se, por alguns anos, em uma situação que torna necessário usar máscaras sempre que alguém estiver na companhia de pessoas não participantes do seu convívio imediato.

A máscara faz, hoje, o papel desempenhado pelos preservativos durante a pandemia de aids. Em que pese o caráter íntimo e opcional do sexo em comparação ao caráter onipresente e inevitável da respiração, trata-se de dois impulsos vitais obstruídos por uma catástrofe sanitária que afeta os domínios mais particulares das pessoas. Apesar de serem muito diferentes em suas características, seus desenvolvimentos e suas consequências, as crises do HIV e de covid-19 surgem como ameaças invisíveis e envoltas em incertezas, mudando de forma rápida e, provavelmente, definitiva, o modo como as pessoas se comportam – guardadas as devidas proporções, já que a aids começa restrita a grupos de risco, como os hemofílicos, e a covid-19 rapidamente passa a ameaçar toda a população dos países contaminados pelo novo coronavírus. Apesar disso, são exemplos de como se desestabiliza, de uma hora para outra, o espaço aparentemente protegido que o corpo parece

ocupar no mundo contemporâneo (especialmente no Ocidente, desde o século XVIII[3]), e a fragilidade da vida ganha dimensão concreta muito evidente. É significativa a interdição do movimento resultante da pandemia. Se o melhor controle sanitário das cidades resulta, a partir do século XVIII, da maior mobilidade dos corpos pela malha urbana, não surpreende que a crise sanitária de grandes proporções tenha. entre suas consequências, menor mobilidade dos corpos. O movimento é a saúde da cidade, a possibilidade de mover-se livremente pelo espaço urbano dá a dimensão da saúde (inclusive política) de uma sociedade.

Novamente, entra em questão o elemento coercitivo associado à pandemia de covid-19 no que ele, talvez, tenha de perverso pela inevitabilidade. Obviamente, usar máscaras e deslocar-se pela cidade tem algo de escolha, mas tanto as leis de emergência quanto o tom da mídia fazem circular um sentimento de urgência em torno da necessidade de recolhimento. A dimensão inexorável da necessidade de proteção e isolamento é uma espécie de espelho turvo que reflete os crescentes processos de controle e vigilância típicos do capitalismo contemporâneo. Como no 11 de Setembro de 2001, um acontecimento concreto parece servir de apoio a uma lógica previamente em andamento, que ganha força nova, nesse caso, infelizmente trágica no que há de compulsório em suas particularidades imediatas.

Uma das ênfases da arte contemporânea está nos debates sobre os processos de vigilância em consequência do papel crescente que técnicas de registro e mapeamento da presença e do comportamento desempenham nas

3. Os conceitos de organização da cidade de modo a permitir circulação ampla, evitando acúmulo de sujeira, consolida-se durante o Iluminismo, em consequência das descobertas na medicina a respeito da circulação sanguínea. Em *Carne e pedra*, Richard Sennet (2003) discorre longamente sobre o paralelismo entre a descoberta da importância da circulação sanguínea para a saúde do corpo e o surgimento de um urbanismo concebido em torno da ideia de circulação: "No Iluminismo do século XVIII, elas começaram a ser aplicadas aos centros urbanos. Construtores e reformadores passaram a dar maior ênfase a tudo que facilitasse a liberdade do trânsito das pessoas e seu consumo de oxigênio, imaginando uma cidade de artérias e veias contínuas, através das quais os habitantes pudessem se transportar tais quais hemácias e leucócitos no plasma saudável. A revolução médica parecia ter operado a troca de moralidade por saúde – e os engenheiros sociais estabelecido a identidade entre saúde e locomoção/circulação. Estava criado um novo arquétipo da felicidade humana" (ibid., p. 214).

vidas das pessoas. Tais processos parecem ganhar impulsos desproporcionais em situações trágicas, e certos procedimentos que se tornaram comuns em países em que a pandemia de covid-19 iniciou mais cedo parecem indicar que aquilo que tem sido chamado de novo normal terá, entre suas características, o aumento de práticas de vigilância. O guarda-chuva com luzes infravermelhas criado por Mark Shepard como parte da obra *Sentient City Survival Kit* (2008) serve como dispositivo para confundir os mecanismos de visão computacional embutidos nas câmeras de vigilância de um futuro distópico, que ele imagina como cenário fictício da obra (mas que não difere muito do mundo atual). Esse tipo de prática dialoga com obras que buscam formas críticas de se posicionar contra a vigilância excessiva no espaço urbano, de que o coletivo inglês *Surveillance Camera Players* são pioneiros, com sua encenação de 1984 de George Orwell diante de câmeras de vigilância no metrô de Londres.

Recentemente, começaram a surgir obras que se valem de máscaras para confundir câmeras. Um exemplo é *Facial Weaponization Suite* (2012-2014), de Zach Blas. O artista cria máscaras disformes para serem usadas na esfera pública como forma de evitar o reconhecimento facial. Segundo o site do artista,

> [...] *Facial Weaponization Suite* protesta contra o reconhecimento facial biométrico – e as desigualdades que estas tecnologias propagam – fazendo "máscaras coletivas" que são modeladas, em oficinas, a partir dos dados faciais agregados dos participantes, resultando em máscaras amorfas que não podem ser detectadas como rostos humanos pelas tecnologias de reconhecimento facial biométrico.

O artista explica que:

> [a]s máscaras são utilizadas para intervenções e apresentações públicas. Uma máscara, a *Fag Face Mask*, gerada a partir dos dados faciais biométricos de muitos rostos de homens *queer*, é uma resposta a estudos científicos que ligam a possibilidade de determinar a orientação sexual através de técnicas de reconhecimento facial rápido. Outra máscara explora uma concepção tripartite da negritude: a incapacidade das tecnologias biométricas de detectar a pele escura como racista, o favorecimento do negro na estética militante, e o negro como aquele que

> ofusca informaticamente. Uma terceira máscara envolve as relações do feminismo com a ocultação e a imperceptibilidade, tomando a legislação do véu na França como um local preocupante que opressivamente força a visibilidade. Uma quarta máscara considera a utilização da biometria como uma tecnologia de segurança na fronteira méxico-americana e a violência nacionalista que ela instiga. Estas máscaras se cruzam com o uso de máscaras pelos movimentos sociais como uma ferramenta opaca de transformação coletiva que recusa as formas dominantes de representação política.

É nesse sentido, também, que é possível ver conexões entre a pandemia de aids e a de covid-19, pois ambas têm consequências importantes para os modos de circulação dos corpos. Não por acaso, elas representam marcos em um processo de irradiação dos dispositivos de mapeamento dos comportamentos na esfera pública, que se inicia nos anos 1980, com o início da tomada das cidades por câmeras de vigilância, e aprofunda-se nos anos 2000, com a normalização dos processos de mapeamento de dados em redes sociais e aplicativos. Nos dois momentos, do mesmo modo que as pessoas, na esfera pública, são submetidas a capas informacionais que as envolvem, a exposição da pele aos elementos externos torna-se mediada, e os acessos aos corpos passam a ser indiretos, de modo que a borracha ou o tecido funcionam como forma de evitar o contágio. Ao referir a Derrick de Kerchkove o que este texto pôde inferir dessa segunda pele – que aparece como forma de proteger órgãos e rostos – é que ela funciona de modo contrário às pontes discutidas no primeiro capítulo. Os corpos tornam-se mais distantes entre si e mais distantes das coisas que os rodeiam. Os órgãos não recebem mais o mundo através da interface da pele, mas através de relações indiretas e filtradas, como desenvolvido no capítulo 2.

A história do cinema revela um processo de miniaturização das ameaças que habita o imaginário coletivo (mas, talvez, também espelhe o que aconteceu ao longo da história): é claro que os exemplos se passam no plano ficcional, mas, ao mudar o foco de monstros e *aliens* para vírus, os filmes acompanham o processo da relação entre os homens e os radicalmente outros que os assombram, pois, se na vida em comunidades localizadas em meio à natureza o medo era ser atacado por tigres e ursos, nas cidades as maiores

ameaças não humanas estão relacionadas, justamente, a problemas sanitários e, com a melhoria das condições de saúde média da população, a presença de vírus e de bactérias parece perdurar, em decorrência da alta capacidade de mutação desses organismos, especialmente os vírus. Os filmes sobre tragédias causadas pela presença de vírus infestando o planeta são anteriores à pandemia de covid-19, mas antecipam algo do seu clima, em que pese o fato de que não se trata da primeira vez na história dos homens a acontecer algo do tipo. Vários filmes e séries, como *Contágio* (2011), *12 Macacos* (1995) e *Boca a Boca* (2020), exploram esse imaginário em torno do vírus, conforme será desenvolvido no próximo capítulo.

É esse elemento repugnante, desencadeado por meio do contato com o desconhecido (mesmo que, por vezes, de modo residual e inconsciente), que a presença da covid-19 ativou. Pois, agora, a proximidade não é suficiente para inspecionar o outro, é preciso se valer de instrumentos, medir sua temperatura, colher sua saliva, escanear seu corpo. Surge daí o novo pânico do contemporâneo, em que cruzar com alguém na rua ou retirar um pacote de comida na portaria de um prédio tornou-se, para muita gente, acontecimentos desconfortáveis e até aterrorizantes. Ironicamente, para certa classe média urbana, ver um homem com máscara diante de si tornou-se uma espécie de acolhimento. Ao invés do susto com o ladrão mascarado, hoje, ver o estranho de máscara tornou-se motivo para se sentir mais seguro.

Essa ressignificação da máscara, que sempre teve papel de alteridade radical nas culturas, é resultado da amplitude e da importância de seus usos. Máscaras se tornaram tão comuns, que mesmo os telejornais mais convencionais e padronizados foram obrigados a mudar seus procedimentos, primeiro para explicar de forma reiterada por que seus repórteres estavam seguros, apesar de aparecerem na tela sem máscara, e finalmente para absorver a máscara como elemento visual inevitável. É uma mudança significativa em relação ao imaginário do terrorista mascarado, que surge com as guerrilhas urbanas dos anos 1970, como é possível ver nas cenas de assalto a banco em filmes como *Ação entre Amigos* (1998) e *O Complexo Baader-Meinhof* (2008).

A tensão entre reconhecimento e anonimato revela dimensões políticas do rosto. Em *Face and Mask*, Hans Belting (2017) trata de como "[...] a

coleção e o registro de rostos pelas burocracias existiu desde o século 19 e de certa forma compensa os rostos das pessoas proeminentes". Para Belting (ibid., pp 192-193):

> Estes arquivos foram estabelecidos para reunir informação estatística sobre as massas anônimas. Neles a fotografia foi forçada sobre os rostos que temiam esta tecnologia e preferiam escapar dos olhos das autoridades. Agências governamentais queriam se proteger da ameaça sem rosto dos criminosos, sobre quem eles tinha perdido controle nas grandes cidades. Isto ajuda a explicar a atividade febril devotada ao desenvolvimento de métodos para monitorar o rosto. Com esta finalidade, um arquivo de rostos foi estabelecido, e burocratas o usaram para analisar exemplos individuais estatisticamente. Caiu sobre a fotografia assegurar um inventário de rostos.

Em *O complexo Baader-Meinhof*, há cenas que revelam como esse dispositivo foi se tornando mais complexo a partir dos anos 1970. Em uma cena exemplar, quando um funcionário público vem trazer uma nota de parabéns enviada pelo chanceler da Alemanha a Horst Herold (Bruno Ganz), ele faz pouco caso dos cumprimentos, como quem sabe que o problema, do seu ponto de vista, não se resume a um grupo específico de pessoas, mas ao conjunto da sociedade. É assim que a burocracia estatal voltada para a vigilância pensa: todos são culpados até que se prove o contrário, o que precisa ser feito em regime ininterrupto por meio de aparelhos que invadem o cotidiano das pessoas de formas cada vez mais constantes e sofisticadas.

No filme, uma das soluções que o governo havia encontrado para localizar os membros da Facção do Exército Vermelho era a obrigatoriedade do cadastro financeiro e civil das pessoas para ser possível mapear o comportamento de toda a sociedade através dos papéis que as pessoas eram obrigadas a manter para ter contas bancárias e aluguéis, entre outros. Essa sequência mostra a forma deliberada como tal tipo de estratégia vai sendo implementado, num estado em que o controle força sua mão por sobre as liberdades civis. Não por acaso, Ulrike Meinhof considera a Alemanha um estado policial, algo que remonta ao modo de funcionamento

de sua burocracia durante o nazismo. Essa é uma das motivações da Facção do Exército Vermelho, conforme desenvolvido por Kendra Schmidt (2009) em *Helmut Schmidt und die RAF*:

> A história da RAF e seu contexto começaram nos anos 1960. O fato de que existiu uma oposição radicalizante na República Federal era primariamente graças à prevenção do acerto de contas com e à supressão do fascimo pós-guerra. A esperança por uma sociedade anti-Nazi e democrática não foi preenchida. A remilitarização, a lei de emergência, o banimento da KDP e o assassinato de Benno Ohnsorg em 2 de junho de 1957 por um policial durante uma manifestação resultou em protestos.

Ao contrário das expectativas dos membros da Facção do Exército Vermelho, suas ações levaram a um aumento ainda maior do policiamento, com mudanças na lei que tornaram a Alemanha mais permeável aos diferentes tipos de mecanismos de controle existentes, tornando o processo de vigilância da população mais pervasivo. Esse processo antecipa o contexto de vigilância exagerada que leva a obras como *Sentient City Survival Kit* e *Facial Weaponization Suite*. Nesse meio de tempo, as esquerdas ocidentais passam por grande mudança, deixando de lado a violência em favor de estratégias pacíficas de protesto e oposição (apesar da existência de exceções, como os *Black Blocs*). Essa passagem fica bastante clara nos livros da coleção Baderna, da editora Conrad, que voltam aos protestos de 1968 e acompanham desdobramentos mais atuais, como as táticas TAZ, o movimento *Reclaim the Streets* e o ativista anônimo Luther Blissett. Kendra Schmidt (2009) relata brevemente a reação política e policial à Facção do Exército Vermelho:

> Esta situação excepcional significava que haveria mudanças na lei no intervalo de poucos dias, políticos e representantes dos negócios tinham que ter medo por suas vidas e, portanto, uma condição de policiamento excessivo emergiu.

No filme, a cena do assalto ao banco mostra os membros da Facção do Exército Vermelho usando máscaras de ninja para proteger a sua identidade. O filme reconstitui a cena com bastante realismo, em sintonia com as escolhas de Uli Edel, que representa de modo cru e direto a história do Baader-Meinhof,

em sua primeira fase, desde a formação do grupo de extrema esquerda até o suicídio na prisão de Andreas Baader e Ulrike Meinhof. Esse tipo de máscara, com abertura nos olhos e, às vezes, na boca, representa uma posição ambígua no processo já ambíguo de fusão entre rosto e máscara. A abertura nos olhos permite que algo de quem usa a máscara seja identificado, pois a cor de seus olhos e alguns de seus traços faciais ficam expostos. Esse tipo de cena do assalto a banco por grupos mascarados é comum no cinema, uma espécie de clichê.

Com sentido completamente diferente, a artista Lenora de Barros usa uma máscara preta de crochê cobrindo todo seu rosto na obra *Há Mulheres* (2005). A câmera a filma num *close* tão extremo que apenas a região do nariz e da boca é visível. Ela lê com voz sussurrada o poema que dá título à obra:

> A mulher / O corpo / O corpo da mulher / O corpo de idéias da mulher / O corpo de imagens da mulher / Há mulheres / Há mulheres que pensam o corpo / Há mulheres que pensam no próprio corpo / Há mulheres que pensam com o corpo / Há mulheres que pensam através do corpo / Há mulheres que pensam para o corpo / Há mulheres que pensam a partir da ideia de um corpo / Há mulheres que pensam a partir do corpo da ideia / Há mulheres que pensam a partir da imagem de corpo / Há mulheres que pensam a partir do corpo da imagem / Há mulheres que pensam / Há mulheres.

Num jogo entre ocultar e revelar, entre interior e exterior (estando o rosto da mulher e seu entorno apenas pressupostos), a obra explora a circularidade, a repetição e a economia verbal, refletindo a influência da poesia concreta. O vídeo resultante provoca uma sensação de curiosidade, com o corpo protegido pela malha negra. É como se a essência do feminino estivesse oculta, como um mistério a ser decifrado, mas também como direito arduamente conquistado e protegido de não ser medida pelo corpo. A voz sussurrada, que coloca o texto no limite do audível, provoca sensação de intimidade, como se a artista recitasse no ouvido do espectador, contrastando com o tom de manifesto do texto, que faz um elogio à multiplicidade das mulheres. A sinergia entre rosto e máscara, visível no movimento da boca por sobre o crochê, pode ser lida, extrapolando um pouco o que a obra

tem de mais central, como um comentário ao jogo entre rosto e persona nas redes sociais. Mas, ao contrário da exposição exagerada a que as pessoas vêm se submetendo, aqui há seu oposto radical, um ocultamento completo.

O *deepfake*, como já anunciado, representa o limiar extremo deste jogo entre as verdades do rosto e a ficção dos personagens que encaixam em suas feições. O problema é a disseminação de seu uso malicioso numa sociedade em que a desordem informacional toma conta dos ambientes em rede (na contramão das utopias iniciais sobre a cultura digital como processo de democratização do conhecimento e de ruptura com os modelos proprietários da cultura). No caso, é como se houvesse completa coincidência entre rosto e máscara, pois o elemento que se sobrepõe é percebido apenas como fala da pessoa falsificada. Os rituais de transmutação do corpo ganham, agora, um equivalente tecnológico desinvestido do sentido mítico que as máscaras tinham nas culturas ancestrais.

O *deepfake* é uma espécie extrema de *doppelganger*. Ao invés de um duplo que imita com perfeição o original, temos um original modificado em seu nível genético (no sentido de ser manipulado no âmbito do algoritmo que define o arquivo digital), obtendo resultados de tal grau de perfeição que as pessoas, muito dificilmente, reconhecem a farsa. Num momento em que a credibilidade das informações está abalada pela guerra de versões que transita em redes e aplicativos, o surgimento do *deepfake* representa um ápice preocupante. Como para concretizar todos os pesadelos da ficção científica, quando retrata o *doppelganger* como uma criatura maligna, esse tipo de vídeo malicioso circula espalhando equívocos de todo o tipo. Sua acurácia aumenta de modo assustador, como relata Claudio Soares (2018) em artigo sobre o *deepfake* em que Obama chama Trump de idiota completo e total:

> *Software* para criar falsificações não são novidade, mas a AI facilita todo o processo. Pesquisadores desenvolveram ferramentas que permitem realizar trocas de faces em tempo real; A *Adobe* está criando um "*Photoshop* para áudio" que permite editar o diálogo tão facilmente quanto uma foto; e uma *startup* canadense chamada Lyrebird oferece um serviço que permite falsificar a voz de outras pessoas com apenas alguns minutos de áudio.

Um dos casos mais conhecidos, o citado *deepfake* em que Obama expressa opinião positiva sobre um dos panteras negras ("Killmonger estava certo") e chama Trump de "um idiota total e completo", circulou amplamente, em 2018, por meio de aplicativos e redes sociais. Criado pelo ator e comediante Jordan Peele, usando uma mistura de técnicas antigas de animação e as técnicas mais recentes de inteligência artificial na época, o vídeo tem um realismo impecável, é um dentre tantos exemplos da capacidade dos *deepfakes* de burlar a realidade, na maioria das vezes, por motivos escusos. São demonstrações do lado pernicioso da IA (que, obviamente, também tem aplicações positivas).

O vídeo foi produzido pela produtora de Peele usando uma combinação de tecnologia antiga e nova: o *Adobe After Effects* e a ferramenta de AI de troca de face, FakeApp. [...]. Esta última é o exemplo mais proeminente de como a IA pode facilitar a criação de vídeos falsos fotorrealistas. O *software* apareceu no Reddit como uma ferramenta de *deepfake*, ou seja, para fazer pornografia falsa de celebridades, mas desde então se tornou um símbolo preocupante do poder que a inteligência artificial tem em gerar desinformação e notícias falsas (Soares, 2018).

Em direção oposta ao *deepfake* de Obama, está a obra de Konstantin Khudyakov. O artista criou ícones religiosos – não exatamente uma ficção, mas uma fabulação – a partir do rosto de figuras icônicas reais. Seu processo remete a uma espécie de alquimia digital, assim como o *deepfake*, que transforma uma matéria-prima audiovisual em algo de outra natureza, sem que a substância inicial desapareça. Em sua pesquisa com imagem digital, Khudyakov imagina o rosto dos santos por meio de um processo minucioso de colagem quase genética. Em *Face and Mask*, Belting (2017, p. 244) descreve seu processo da seguinte forma:

> É único nas mídias digitais assim como no mundo das artes. Por esta razão, ele evocou reações violentas, a favor e contra. O material bruto para a série de ícones foi 60.000 fotografias de 350 rostos reais, que inclusive inclui filósofos e, provocativamente, o último czar (um reinante de fé Ortodoxa). As características faciais de cada um deles foi salva e então manipulada de forma a compor os novos ícones. Cada uma das faces monumentais é construída com iluminação diferente e

> sua própria perspectiva, que nunca é a perspectiva do público. Usando uma rede de numerosos pontos de luz, os rostos criam a impressão de flutuar na frente de um fundo negro no brilho da iluminação celestial.

Três tipos de imagem são concebidas por Belting, levando adiante a formulação benjaminiana: imagens de culto, imagens de exposição, imagens da mídia. Ele supõe que esse novo regime de imagens, resultante da manipulação a partir do código, que inventa uma realidade visual convincente, apesar de fabulatória, representa o retorno da imagem de culto por meio dos procedimentos da arte. Tal embaralhamento de procedimentos leva à desorientação do espectador, pois se vê diante de imagens nas quais é preciso acreditar, mesmo que talhadas pelos artifícios da imaginação. Os desafios éticos que esse novo regime de imagens impõe não têm precedentes, especialmente nos casos em que a imagem a partir do código, manipulada, é feita com o objetivo de enganar. O mundo contemporâneo se tornou um ambiente em que as máscaras concretizaram seus ritos de transmutação do ser da pior maneira.

O procedimento de sobrepor, que rege o uso e a transformação das máscaras, também passa por um processo de desmaterialização. Da sinergia mítica das máscaras rituais à simbiose computacional dos *deepfakes*, a materialidade do que se sobrepõe ao rosto se transforma radicalmente, sem perder o sentido de fusão que Belting identifica na relação entre máscara e rosto. Como no caso de enquadrar, os sentidos das máscaras parecem se preservar mais que os sentidos das pontes e suas técnicas de conectar. A proximidade deslocada entre uma sinergia mítica e uma sinergia maquínica evocam um caráter, em certo sentido, mágico da tecnologia, o que faz pensar no elo entre a pré-história – em que, no entendimento de Flusser, havia um caráter mágico dos processos de conhecimento – e a pós-história. Esse elo é evidente no enfraquecimento da razão e da escrita como termos que balizam certo consenso em torno das coisas. Hoje o mundo não é mais fendido, mas desliza por meio de práticas que sobrepõem ficção e realidade, entre outras. Sobrepor e seu caráter de fusão resultam numa paisagem mais indistinta, em que há aspectos positivos (como a fluidez dos gêneros) e aspectos negativos (como a dificuldade em estabelecer critérios de consenso).

4

Transmitir: o vírus na arte e no audiovisual

The rapid expansion of knowledge and technical development has swept us into a world beyond our grasp; the face of nature is alien once again. Like the forest and the mountains of medieval times, our new environment harbours strange menacing beasts, invisible viruses, atoms, mesons, protons, cosmic rays, supersonic waves.[1]
(Gyorgy Kepes)

As artes e o audiovisual têm longa história de diálogo com acontecimentos trágicos. Num cálculo pouco sistemático, pragas, pestes, epidemias e pandemias ocupam honroso segundo lugar. Em primeiro, vêm as guerras e seus enredos épicos e dramáticos que mobilizaram de nomes históricos, como Homero e Goya, a modernos e contemporâneos, como Picasso, o múltiplo Tony Conrad e cineastas como Oliver Stone e Robert Wise. Com a pandemia de covid-19, que se prolongou de 2020 a 2022, a relação da arte e do audiovisual com esses temas trágicos ganha uma relevância autoexplicativa. Por isso, tratar do tema implica no desafio de fugir do que foi repetido na miríade de *lives*, artigos e vídeos em redes sociais que abordaram o assunto a partir de um percurso sempre muito parecido.

1. "A rápida expansão do conhecimento e do desenvolvimento técnico nos varreu para um mundo para além de nossa compreensão; a face da natureza é novamente alien. Como a floresta e as montanhas dos tempos medievais, nosso novo ambiente cultiva estranhas bestas ameaçadoras, vírus invisíveis, átomos, mésons, prótons, raios cósmicos, ondas supersônicas."

O que foi escrito e transmitido sobre a relação entre arte e epidemias, especialmente no início da pandemia do novo coronavírus, ficou circunscrito a um grupo pequeno e reiterado de nomes, entre artistas mais e menos conhecidos, como Tintoretto, Bruegel e Bocklin (que pintaram obras relacionadas à peste negra), ou Klimt e Munch (que pintaram obras relacionadas à gripe espanhola). Mas, para além desse repertório, a arte contemporânea e o audiovisual também se engajaram em aproximações com pestes, pragas e epidemias (sars, aids, covid-19 e alguns vírus fictícios), conforme será detalhado em obras do Blast Theory, de Keith Haring e de Giselle Beiguelman, filmes de Terry Gilliam e Fernando Meirelles e uma série de Esmir Filho.

Esse percurso por obras de arte e audiovisual recentes que tratam de pragas, pestes, pandemias e epidemias faz transparecer a dimensão mais figurativa da linguagem. No caso da arte contemporânea, é possível perceber as inquietações com materiais e procedimentos múltiplos que marcam a produção posterior ao período das vanguardas históricas. No audiovisual, os filmes voltados a pragas, pestes, epidemias e pandemias são bastante convencionais, correspondendo ao conjunto mais comercial entre os discutidos neste texto (com exceção de Lynn Hershman). Entre os exemplos da arte, é possível perceber como também surgem práticas, nas obras recentes, com uso de substâncias orgânicas e fluidas, como o sangue, que se relaciona com as pragas e pandemias metonimicamente. Isso é típico, como desenvolvido no capítulo 1, de uma virada que acontece de forma gradual: do século XVII, quando artistas como Vermeer e Velazquez começam a fraturar os limites da tela, ao século XX, quando artistas como Marcel Duchamp ou Robert Smithson utilizam objetos ou o próprio espaço construído como materiais. A arte deixa de lado a representação das coisas para trabalhar com as coisas propriamente ditas. Já o audiovisual, apesar de poder ser lido por lógica semelhante, desenrola-se na passagem à instalação e ao cinema expandido, ao longo do século XX, mantendo um núcleo duro em que o projetor diante da tela, na sala escura, é o único dispositivo utilizado – o que levou Arlindo Machado a dizer que o cinema é a instalação menos imaginativa que existe, pois explora sempre a mesma disposição.

No *Autorretrato Depois da Gripe Espanhola* (1919), Edvard Munch explora a concretude das cores e das formas que vai marcar a pintura do final

do século XIX. É a mesma materialidade proeminente, comentada no capítulo 1 em relação à *Ponte Langlois* (1888), de Van Gogh. Aqui, o enquadramento frontal, num plano quase cinematográfico (não era comum quadros cortarem partes do corpo antes do surgimento da fotografia e do cinema), revela um personagem esquálido, de cor insalubre. O ambiente íntimo do quarto contribui para a sensação de fragilidade, que a imagem transmite, também, pela figura sinuosa que apresenta, com curvas que se acomodam à cadeira num quase contínuo, preenchido à distância pelo cobertor enrolado na cama. As cores transitam por regiões cromáticas adjacentes numa paleta restrita que se propaga ao redor do centro escuro da imagem. A doença é uma experiência de isolamento, o que as pessoas aprenderam a duras penas na recente pandemia de covid-19. Em *Illness as metaphor and AIDS and its metaphors*, Susan Sontag aborda a solidão do doente a partir do poema *Devotions*, de John Donne (1623):

> Como a doença é a maior miséria, a maior miséria das doenças é a solidão; quando os infectados da doença dissuadem aqueles que devem ajudar, de vir; até o Médico se atreve a vindas escassas [...] é um Fora-da-lei, uma Excomunhão sobre o paciente... (Donne, 1623 apud Sontag, 1990, p. 107)

Mas o principal foco deste capítulo é o vírus, e não a doença, portanto o agente, e não o resultado. O vírus é um agente infeccioso que contaminam organismos animais e humanos para garantir a sua sobrevivência. São parasitas que dependem das células onde se hospedam para se multiplicarem – e se multiplicam numa velocidade espantosa. O termo vírus foi cunhado em 1898 pelo microbiólogo Martinus Beijerinck (mas estudos que levaram a seu conhecimento vinham sendo feitos desde meados do século XIX, iniciados por Louis Pasteur). O vírus não pode ser visto através de microscópios óticos, apenas através de aparelhos eletrônicos, o que fez com que seus primeiros estudiosos não tivessem capacidade de vê-lo. O vírus é um agente invisível da natureza e, no caso das epidemias e pandemias, sua propagação toma a forma de um desastre natural de grandes proporções.

No campo da comunicação, há um entendimento negativo da linguagem como vírus. Em *Digital Performance*, Steve Dixon (2007) discorre

longamente sobre o tema, partindo do entendimento de que teóricos da performance ao vivo, como Phelan e Pavis, "[...] discutiram a mídia como uma praga na casa da performance" (ibid., p. 125). Ele compara essa perspectiva à dos "[...] tecno-teóricos Baudrillard, Virilio e Kroker", que discutem a "[...] realidade digital como um vírus na sociedade" (ibid., p. 125). Dixon pondera a complexidade da questão com argumentos que, se não faz sentido reconstruir aqui, porque saem do tema deste capítulo, são suficientes para deixar claro que essa visão das mídias digitais como vírus e das mídias como pragas não é simplista e sem nuance, como poderia parecer, em que pese o evidente tom pessimista e antitecnológico. No polo oposto, o *Manifesto Ciberfeminista para o Século 21* (1991) usa a comparação positiva das mulheres com vírus, na qual fica implícito que a "infecção" causada pelo organismo invasivo causaria uma transformação:

> nós somos a moderna vulva positiva anti razão
> sem limites sem coleiras sem perdão
> nós vemos a arte com nossas vulvas nós fazemos arte com
> nossas vulvas
> nós acreditamos no gozo louco sagrado e na poesia
> nós somos o vírus da nova ordem mundial
> rompendo o simbólico de dentro

Jussi Parrika (2011) sugere definir as mídias a partir do não-humano, como insetos e vírus. Em *Digital Contagions*, o autor propõe a importância dos acidentes e das falhas na história das tecnologias. Para ele, tão importante quanto os momentos em que as coisas funcionam de modo esperado, são aqueles em que elas quebram, frustram, desorganizam, decepcionam e não atingem as expectativas. O fato de que as tecnologias entram em colapso, travam e param de funcionar é tão importante quanto o fato de que elas desempenham o que foram projetadas para fazer. Ele relaciona tais acidentes às doenças:

> Assim como os acidentes tecnológicos têm uma história, também têm as doenças. Causas de doenças, que desde o século 19 tem sido majoritariamente reconhecidas como atores minúsculos prejudiciais, bactérias e vírus infecciosos, afetam as próprias bases da sociedade humana. Elas acompanham os chamados humanos assim como os animais com que escolhemos viver. E doenças são elas mesmas condicionadas por uma

> variedade de mecanismos sociais; o acontecimento espacio-temporal de uma doença, um surto, é sempre estabelecido em um campo de definições das causas, de medidas sanitárias, de segurança e outros modos de controlar o território. As doenças contam a história de uma sociedade. As doenças são sintomáticas dos modos como as culturas interagem. Elas revelam rotas de comunicação e comércio, e interação e hierarquias culturais, que formam as redes de uma sociedade: o que afeta o que, quem frequenta quem e onde, e assim por diante. As doenças expõem. (Ibid., p. xiv)

Portanto, o olhar para o vírus, a despeito da atenção recente que o tema recebe em função da pandemia de covid-19, é uma forma de contar a história de uma sociedade. Através das doenças e dos vírus que as transmitem, é possível inferir diferentes processos. Da mesma forma que nos capítulos anteriores, este percurso pelas aparições dos vírus na história da linguagem é uma forma de estabelecer elos transversais entre obras de arte e audiovisual que, de outro modo, não teriam nexos tão explícitos. Nesse caso, o arco do tempo pode ser estendido por durações muito maiores do que as selecionadas nos capítulos anteriores, mas o trânsito por diferentes séculos será menor, com ênfase no século XX. Como dito na introdução, isso torna este capítulo um pouco atípico, pois se concentra mais no presente.

O assunto remonta aos tempos bíblicos. No livro do *Êxodo*, as 10 pragas que se abatem sobre o Egito enquanto os judeus são mantidos em cativeiro, são um dos registros mais antigos na cultura humana de uma tragédia natural. Não é uma pandemia viral, mas a lógica é parecida, na medida em que algo no ambiente é responsável por deixar um rastro de morte e destruição. A história da Arca de Noé é outro exemplo, pois a ira de Deus o leva a produzir uma catástrofe de dimensões planetárias para matar os pecadores e deixar a Terra apenas para quem Ele entendeu ser digno de sobrevivência. Essas narrativas míticas são exemplos alegóricos do rastro de destruição que a natureza pode deixar em certas circunstâncias. A disseminação fora de controle de um vírus é uma dessas ocasiões, como ficou claro em acontecimentos como a peste negra, no século XIV, e a epidemia de gripe espanhola (que matou mais pessoas que a Primeira Guerra Mundial) no início do século XX.

Em um dos afrescos no teto da Capela Sistina, Michelangelo pintou *O Dilúvio* (1508-1512), representando a narrativa do Gênesis. A cena mostra a Arca de Noé ao fundo, protegendo os escolhidos para escapar da ira de Deus, enquanto, no primeiro plano, pessoas e famílias fogem da turbulência das águas que sobem sem parar. Pela inversão do protagonismo que coloca os pecadores em primeiro plano, a arca se encontra um pouco acima do ponto onde o olho converge com a perspectiva, cercada pelas cenas de gente agarrada a árvores e ilhadas, e de uma canoa que vira. Ela se mistura à massa de elementos, flutuando imponente com seu aspecto de construção sólida sobre as águas. A paleta de cores, em que predominam o marrom, o verde e o azul acinzentado em matizes que vão do fosco ao saturado, empresta dramaticidade à cena rica em detalhes e complexa em termos de composição.

Em *Gramophone, Film, Typewriter*, Kittler (1999) comenta a paródia que William Burroughs faz desses tempos ancestrais no texto em que formula sua famosa ideia de que a linguagem é um vírus. Ele afirma que o livro *Playback from Eden to Watergate*, de Burroughs (1973) "[...] começa (como todos os livros) com a palavra, e no início a palavra estava com Deus" (Kittler, 1999, p. 109). Ele esclarece que, no texto, esta palavra aparecia "[...] não apenas na forma de fala, o que os animais, também, têm em seu comando, mas também como escrita, o armazenamento e transmissão que tornaram a cultura possível em primeiro lugar" (ibid., p. 109). Em decorrência disso, vai surgir a ideia que inverte a direção mais óbvia das coisas: ao invés de o vírus promover contágio, doença e, em casos limites, tragédias sanitárias, a linguagem é um vírus:

> Porque os macacos nunca dominaram a escrita, a "palavra escrita" os dominou: um "vírus assassino" que "tornou a palavra escrita possível. A palavra ainda não foi reconhecida como um vírus porque ela adquiriu um estado estável de simbiose com o hospedeiro", que agora parece estar "colapsando". (Ibid., 1999, p. 109)

Em *Home of the Brave*, Laurie Anderson (1986) apresenta sua homenagem a Burroughs em formato multimídia. *Language is a Virus* é uma performance *pop* apresentada num palco em que a coreografia dos músicos estimula percursos internos ao espaço e uma tela, ao fundo, apresenta

projeções que vão de animações com aspecto infantil, com montanhas, pássaros, aviões e guarda-chuvas, entre outros desenhos, as imagens 3-D de cadeiras e outros objetos, além de textos que dialogam ou contrastam com o que a artista canta e imagens em vídeo, por exemplo, de antenas e radares. O jogo entre corpo e tela é extremamente sofisticado, com momentos preciosos como aquele em que a artista faz uma pose de alguém que segura uma flor diante da tela, e uma imagem em alto contraste dela segurando uma flor surge congelada após ela sair de onde estava, como se a tela fosse uma memória estática de seus gestos. A letra de *Language is a Virus* é uma colagem caleidoscópica de cenas que evocam, ironicamente, uma ideia atual de paraíso e abordam cenas cotidianas inusitadas, com uma crítica aos meios de comunicação de massa, em trechos como:

> O paraíso é exatamente como
> Onde você está agora
> Apenas muito muito melhor
> (É um naufrágio)
> (É um emprego)
> Você sabe?
> Eu não acredito que exista algo como a TV
> Quero dizer – eles só ficam mostrando
> As mesmas imagens repetidamente
> E quando eles falam eles só fazem sons
> Que mais ou menos sincronizam
> Com seus lábios
> É o que eu acho
> A linguagem
> Ela é um vírus
> A linguagem
> Ela é um vírus
> A linguagem
> Ela é um vírus

Retomando uma palavra importante do primeiro capítulo deste texto – transmissão –, aqui, ela ganha outro sentido, apesar do tratamento crítico que Burroughs e Anderson dão ao tema (aristas que já viram as utopias que surgem no início do rádio dissiparem, em meio a uma cultura de massa

simplista, na qual, todavia, eles se inserem como vírus qualitativos, ao invés de adotarem posturas excludentes, como a de certa teoria da comunicação pessimista). Como já dito, da mesma forma que programas de rádio e TV ou mensagens em redes sociais e aplicativos, as doenças também são transmitidas. Se para alguns artistas a linguagem é um vírus, também é possível pensar que o vírus se propaga como linguagem. O vírus é um organismo midiático. Isso é óbvio na medida em que ele é transmitido. Essa relação aparece, de modo implícito, em *Media Manifestos*, de Regis Debray. Para o teórico francês, o ambiente em que as pessoas vivem pode ser abordado de formas iluminadoras pela epidemiologia e pela microbiologia em seu entendimento da causalidade:

> A maquinaria, nas palavras de Daniel Bougnoux, tem em seu controle apenas metade do programa; a outra metade é feita pelo meio, e a causalidade segue um círculo. Um meio é nutrido e cresce através do ambiente, que pode ou não fazer exigência dele. E, sem dúvida, alguém pode aplicar para a imprensa de primeira mão e a impressão impressa o mesmo tipo de avaliação que David Landes aplica ao relógio mecânico: "Não é o relógio que provocou um interesse na medida do tempo; é este interesse que levou à invenção do relógio". A epidemiologia e a microbiologia tem modos iluminadores de abordar a causalidade ambiental a este respeito. Assim como a variabilidade do vírus é uma função do lugar em que ele é introduzido (o mesmo vírus que causa AIDS em humanos é inofensivo em chimpanzés), a variabilidade do efeito medialógico é explicada pelo grau de resistência do meio cultural e social (cada um tendo uma defesa imunológica *sui generis*). O mesmo complexo das máquinas pode ser revelado epidêmico em um lugar e indiferente em outro. (Debray, 1996, pp. 14-15)

Transit, de Regina Silveira (2001), é um bom ponto de partida para pensar as relações entre arte contemporânea e pandemia. Trata-se de uma intervenção urbana com projeção recortada por gobo, em que moscas riscadas com luz tomam proporções gigantes conforme projetadas sobre fachadas de prédios, em percurso itinerante pelas ruas. A artista diz ser um processo "[...] quase como desenhar sobre a epiderme da cidade" (fala da artista na documentação em vídeo sobre a obra). A obra é muito mais complexa que isso, mas, na dimensão em que se relaciona com as pestes e pragas, pode ser entendida como uma espécie de prelúdio a um enxame que se desenrola no

espaço, não no tempo. Um inseto sugere que vários podem vir a se multiplicar pela parede, mas sua presença assume intensidade antes – mais pela escala da projeção que pela quantidade de moscas. Tal procedimento resulta em tensão entre amplitude e asfixia.

Imagens desse tamanho sugerem algo que roça o libertário, conforme escapam das restrições das quatro linhas que formam as telas em que, por um bom tempo, estiveram restritas (na pintura, no cinema, nas experiências disruptivas da videoarte em seus primeiros passos, quando as obras circulavam especialmente na forma de cópias em monocanal). Elas também provocam reconfigurações dos modos de olhar a arquitetura que desafiam a lógica de geometrias restritivas comuns nas maneiras consolidadas de organizar a cidade (em ruas que se cruzam a partir de quadras, em janelas que se acumulam como caixas enfileiradas em prateleiras). Essa desorganização virtual que a luz provoca, desestabilizando arquiteturas que parecem perder, temporariamente, sua rigidez, abre horizontes que nos fazem sonhar com outros tipos de cidade. A viscosidade das moscas, desse ponto de vista, não chega a desfazer o encanto das luzes (e somos nós que nos tornamos, como moscas, estimulados pelas trajetórias cintilantes que a projeção sugere, a vislumbrar outros modos de estar nas ruas).

Mas, conforme o mundo minúsculo das moscas se amplia, como se os ambientes que desafiam a lógica escritos por Lewis Carroll ganhassem tangibilidade, a invasão da paisagem por insetos gigantes provoca estranheza, permeada por sensações que podem ir do nojo à claustrofobia. Quando o olhar registra, nas sinuosidades da luz projetada, o aspecto repugnante do inseto, as sensações mudam de direção. A desorganização não acontece mais pelo atrito entre projeção e arquitetura, mas nas frestas por onde o sensório afeta nosso entendimento do mundo. O encanto das luzes, desse ponto de vista, sucumbe à viscosidade das moscas, afetado pela memória que temos do inseto zumbindo próximo aos ouvidos ou ao redor das frutas na mesa. Escapam por tais frestas temores viscerais diante da possibilidade da multiplicação das moscas, que carregam consigo germes de todos os tipos. Não por acaso, as nuvens de inseto são acontecimento recorrente nos cenários distópicos que a cultura formula em livros, filmes e obras de arte.

As nuvens de insetos aparecem naquela que é, provavelmente, a menção mais antiga às pragas e às pestes conhecida na história da cultura humana: o livro do *Êxodo*. Esta ligação com temas bíblicos perpassa algumas das obras de Silveira. A tensão entre antigo e recente reitera os nexos não causais e os enredamentos não lineares que este texto procura adotar, transportando para a crítica de arte e do audiovisual os pressupostos de autores como Benjamin, Warburg, Flusser e Zielisnki. O modo de trabalhar com as obras, nesse caso, encontra-se com o modo como as obras trabalham.

Novo e velho não são medidas de proximidade com o atual, como o senso comum faz supor. São intensidades que pulsam nas entrelinhas do tempo. Em sintonia com esses pensamentos a contrapelo, como os que organizam este texto, Augusto de Campos mostrou isso em seu conhecido poema *Ovo Novelo*, em que formula, ao modo sintético dos poetas concretos, um dos pressupostos que norteiam a pesquisa do grupo, de buscar o "novo no velho". Por isso, há obras antigas que dizem muito ao contemporâneo, e outras, de ontem, que já parecem datadas. O percurso da poesia concreta, que afetou os modos de trabalhar de Regina Silveira, leva a esses duplos engajamentos em que passados remotos e futuros sonhados se unem em obras que tanto remetem ao antigo sem nostalgia quanto sugerem o novo. Em *Transbordamentos*, Fernando Cocchiarale resume como essa tensão atravessa a obra da artista, ao considerar essa instalação:

> [...] um desdobramento do sentido poético e semântico predominante na obra de Regina Silveira nos últimos 20 anos: aquele que deriva da crítica aos repertórios clássicos da representação da sombra e da luz na arte ocidental. Recorrentes de modo variado na produção da artista, esses repertórios vem sendo por ela trabalhados, contra eles mesmos. (Cocchiarale, 2002)

Um dos exemplos mais contundentes do elo duplo entre novo e velho é a tradução do *Bere'shith*, feita por Haroldo de Campos. No prefácio do livro, ele afirma:

> Minha aproximação do texto bíblico é laica. Estou primacialmente interessado em poesia. De minha parte, a meta era verificar essa poesia primeva (e ao mesmo tempo altamente elaborada) em nosso idioma,

> abalando-o criativamente com a violência do seu sopro, evitando que esse alento fundamental se perdesse ou edulcorasse. Para tal fim, não é eficaz nenhum estereótipo literário, nenhuma preconcebida 'arte de bem escrever', mas valem, sim, os amplos recursos experimentais da poética da modernidade. (Campos, 2000)

Com essa motivação, ele recria a pulsação oral do texto, traduzida pelo uso criativo dos aspectos sonoros da escrita e do branco da página, ao modo dos poetas experimentais que o interessam, como Cummings e Mallarmé. É preciso lembrar as implicações complexas que a palavra tradução tem para Haroldo de Campos, o que, infelizmente, não podemos desenvolver no momento para não perder o foco do tema proposto.

A contaminação pelo sars em 2003 teve proporções menos bíblicas (comparada à peste negra ou à gripe espanhola, o número de mortes foi pequeno). *A cluster of 17 cases*, do coletivo inglês Blast Theory (2018), resultou de uma residência do grupo na OMS (a primeira vez que artistas passaram por essa experiência). A obra refere-se ao fato de que a epidemia de sars começou a partir de 17 pessoas que se contaminaram quando um médico de 64 anos se hospedou num quarto do Hotel Metrópole, em Hong Kong, sem saber que estava doente. Em função dos padrões de circulação de ar no prédio, o vírus se espalhou, contaminando 17 pessoas, que multiplicaram o vírus para grande quantidade de lugares ao redor do mundo.

Mais que uma obra, *A cluster of 17 cases* é um processo de pesquisa complexo em que os membros do Blast Theory tiveram a oportunidade de conhecer as práticas do Centro Estratégico de Operações de Saúde, que monitora epidemias e pandemias ao redor do mundo, e entrevistar especialistas ligados à OMS. A obra resultante foi uma maquete, em que o público é convidado a ouvir dois áudios: uma narrativa de ficção em primeira pessoa e uma entrevista com Mike Ryan, coordenador operacional da resposta da OMS à disseminação da sars, em que reflete sobre como lidar com incertezas e os desafios de declarar um alerta global baseado em informações limitadas.

Epidemias restritas a certas áreas geográficas, ou casos como a sars, que se irradiaram rapidamente, têm sido recorrentes nos últimos anos. A docusérie *Pandemic: How to Prevent an Outbreak* (2020), disponível no *Netflix*, dá uma dimensão da quantidade de ocorrências que aconteceram, como o ebola

ou o H1N1, para ficar com dois exemplos do que parece ser um prelúdio da covid-19. *Mundus Admirabilis*, de Regina Silveira (2019), parece dialogar com essa situação, formulando uma espécie de convergência das pragas (para deslocar um termo que esteve na moda a certa altura da escrita sobre as formas como os aparelhos digitais combinavam diferentes tipos de recursos no mesmo dispositivo). Ao invés de moscas (em menor quantidade) ou rãs (em maior quantidade), temos um enxame de todos os tipos de insetos e animais peçonhentos. Aqui, as intensidades de escala e quantidade se sobrepõem num efeito que também é vertiginoso, não pela deformação das imagens, mas por seu recrudescimento.

A multiplicação de pandemias que a série da *Netflix* introduz e a obra de Regina Silveira sugerem um clima de repetida ansiedade (e, no mundo dos especialistas, de atenção constante). Talvez seja esse contexto que proporciona o surgimento de uma obra como *Spit Spreads Death: The Parade*, do Blast Theory (2019). Como no caso de *A cluster of 17 cases*, a obra se baseia em um acontecimento ligado a uma epidemia, a gripe espanhola de 1918. Por meio de um desfile interativo com luz e som, o coletivo inglês rememora os 20 mil mortos em consequência da rápida disseminação da gripe na Filadélfia. Sua descrição, no site do Blast Theory (https://www.blasttheory.co.uk/), explica que os participantes "[...] desfilaram com o certificado de morte de cada pessoa. E, um por um, tiraram um momento para parar de andar conforme o desfile fluía ao redor". A obra dialoga com a tradição de performances que reencena acontecimentos ou obras históricas, ao mesmo tempo que desloca algumas das práticas de intervenção com imagens e sons na esfera pública para o âmbito da rua. Se as primeiras formas de projeção de imagens e difusão sonora, nas ruas, implicaram em situações que, apesar de desmontarem, de muitos modos, as lógicas de exibição tradicional, em certo sentido, ainda mantêm uma relação de tela e espectador (mesmo que difusa, expandida, reconfigurada), obras como *Spit Spreads Death* trazem o público para dentro do acontecimento. Onde, em certas obras, exploram-se as superfícies da cidade como uma tela porosa, aqui, temos uma lógica de circulação inclusiva.

Em *12 Macacos*, de Terry Gilliam (1995), o tom de catástrofe aproxima o filme dos acontecimentos recentes. Um dos aspectos curiosos é a espécie de

segunda pele que os personagens precisam vestir antes de colocar as roupas plásticas que usam para se proteger quando saem para ambientes externos, contaminados. Isso é mostrado nas cenas iniciais, nas quais aparece o mundo em que, em 2030, a humanidade vive embaixo da terra para se proteger do ambiente inóspito e dominado por animais, em consequência de uma epidemia viral que aniquilou quase toda a população da Terra. Além da semelhança com o confinamento durante a pandemia de covid-19, com os devidos exageros da ficção científica, como um banho com um aparelho de assepsia radical do corpo composto de esfregadores e jatos d'água, a segunda pele remete à sinergia entre corpo e máscara desenvolvida no capítulo anterior. Todavia, aqui, a pele que se adere ao corpo é literal, na forma de um tecido elástico que se modela ao corpo. Ela cobre tudo, exceto o rosto, sendo uma espécie de negativo da máscara.

As cores escuras das cenas em ambientes externos, a arquitetura que sugere imponência e decadência misturadas e o tom azulado das cenas externas lembram o visual distópico do filme de Ridley Scott, *Blade Runner*, com um pouco menos de expressividade. O tratamento tonal desaparece quando James Cole (Bruce Willis), como um modo de reduzir sua pena na prisão, volta ao passado numa tentativa de colher dados sobre a humanidade e evitar a catástrofe que, do ponto de vista de 1996, acontecerá em breve. Numa primeira tentativa, ele é transportado para o ano errado e vai parar num manicômio. Na segunda tentativa, é possível ver o aparelho que vai transportá-lo no tempo, uma mistura da máquina de memórias em *La Jetée*, de Chris Marker (1962), e uma versão transparente e *low-tech* da cápsula que abriga o corpo das pessoas transmutadas em *Avatar*. Após uma segunda tentativa frustrada, em que Cole e um companheiro são transportados para a Primeira Guerra Mundial, finalmente, ele chega a 1996.

A parte principal do filme se desenrola a partir do momento em que Cole sequestra a dra. Kathryn Railly e parte em busca do Exército dos 12 Macacos para colher informações sobre o vírus que dizimou a humanidade. No início, ela é cética a respeito de Cole, considerando-o um divergente mental (na terminologia do filme). O filme se constrói por meio de idas e vindas ao passado e ao futuro, construído como um ambiente de ficção científica *low-tech*, como em *La Jetée*. Os enlaces de tempos que vão se sobrepondo também remetem

ao filme de Chris Marker, citado diretamente em *12 Macacos* na cena em que um garoto vê alguém levar um tiro no aeroporto. Mas o filme de Gilliam é construído de modo muito diferente do filme que homenageia. O roteiro é bastante convencional e certas construções de ambientes e personagens resvalam no clichê (um exemplo é o manicômio em que Cole fica internado e o personagem de Goines, filho de um magnata da indústria farmacêutica que passa boa parte do filme sob suspeita de planejar deflagar o vírus motivador da catástrofe que vai matar milhões de pessoas).

A morte é elemento incontornável das situações trágicas e, nas pandemias, seus números aumentam assombrosamente, fazendo com que as notícias levem ao convívio continuado com o tema. As imagens da morte assumiram lugar ambíguo na cultura contemporânea. Em *Face and Mask*, Hans Belting (2017) mostra como a representação dos corpos sem vida sofre transformação importante nas sociedades da mídia. Nas pinturas, a ausência do corpo resulta em imagens de culto, algo que torna a pintura da morte um caso ambíguo no regime de transformação da linguagem visual para o modo de funcionamento em que importa o valor de exposição, depois amenizado pela potência de reprodução. O retrato de alguém que morre assume caráter retroativo de culto, especialmente no caso de imagens de pessoas que tiveram reputações em vida, transformando suas imagens póstumas em memórias da posição de destaque que ocuparam. Ao tratar da situação paradoxal da exposição midiática de mortos célebres na cultura contemporânea, Belting afirma:

> Como um documento e memento de um rosto, o retrato corporifica uma contradição ao costume antigo de visionar cadáveres. Faz bastante tempo desde que nos foi permitido ver os falecidos ou mesmo os que estavam morrendo. Agora, nós fomos acostumados à ausência oficial da morte. Quando figuras públicas importantes morrem elas retornam nos instantâneos da mídia de massa de suas vidas em que apenas o comentário as revela como mortas. Todavia esta negação mesma torna os mortos onipresentes. A morte se esconde no grande redemoinho de imagens fotográficas de pessoas ao nosso redor. (Ibid., p. 106)

Em obras de Egon Schiele, Flavio de Carvalho, Bill Viola e David Wojnarowicz, há um diálogo a partir da representação de pessoas à beira da morte. Em *Untitled* (1988), há uma vítima da pandemia de AIDS no início

dos anos 1980; em *Retrato de Edith Schiele Morrendo* (1918), a mulher de Egon Schiele um pouco antes de morrer na epidemia de gripe espanhola de 1918; em *Série Trágica II* (1947) e *The Passing* (1991), as mães destes artistas. Isso gera uma trama de ambiguidades que se torna mais complexa na medida em que os retratos de pessoas morrendo não apresentam figuras públicas – ao contrário, elas tornam público o momento íntimo do contato com a morte dos entes queridos. Além disso, estão em jogo diferentes materialidades da imagem, o que será mais bem examinado em seguida. Mas, tirando o fato de se tratar de duas pinturas, uma fotografia e um vídeo, é significativo o quanto o morrer assume aspecto compartilhado nas quatro imagens. Todas têm enquadramentos na transversal, de cima para baixo. O fato de serem feitas num momento de esgotamento da modernidade é significativo.

Belting considera que as imagens de mortos, na mídia, ocupam lugar intersticial, de forma que seria possível considerar que as imagens de mídia tornam os mortos zumbis. Apesar de a reflexão de Belting sobre esse tema estar relacionada com a fotografia e as imagens em movimento no jornalismo impresso e televisivo, é possível generalizar seu raciocínio para esses quadros e vídeos de pessoas moribundas – ou até relacioná-lo com a criação dos hologramas de artistas mortos mencionada no capítulo anterior. Para Belting, a "[...] mídia de massa torna impossível reconhecer se os rostos cujas imagens as fotografias agora transmitem estão ainda efetivamente vivos" (ibid., p. 106). Ele acrescenta:

> Como todas as imagens, estas concedem uma presença nova, simbólica para a morte – uma presença que é tanto icônica quanto ambígua. Nós estamos agora acostumados a ver apenas imagens dos vivos, sem ser capazes de saber se aqueles mostrados ainda estão vivos. Claro, as vítimas de tragédias são retratadas, mas elas permanecem imagens anônimas. Nestas vítimas, nós lamentamos nosso colega ser humano cujas vidas foram erradicadas por um equívoco sem nome do acaso [...]. O retrato da modernidade inicial foi uma máscara da vida que desafiou a morte e, todavia, prevê sua chegada. (Ibid., p. 106)

Apesar de ser bastante diferente o contexto em que Belting fez sua afirmação sobre a máscara da vida que desafia a morte e prevê sua chegada, não seria totalmente fora de propósito deslocá-lo, de modo montagístico, para

tratar desses rostos entre a vida e a morte que certos artistas começam a produzir ao longo do século XX. No caso das obras analisadas, tal dúvida não se coloca pela separação que a vida moderna fará entre o retrato do corpo e o lugar onde ele é enterrado, ou pela recursividade de tempos que as mídias produzem, deixando em dúvida se uma imagem vista é de um corpo vivo ou morto. A sobreposição entre vida e morte é literal no retrato de figuras moribundas. Essa proximidade torna difícil encarar os fatos que se apresentam aos olhos. O olhar indireto revela a necessidade de evitar olhar diretamente para o acontecimento, o que também se explica pela relação íntima entre os artistas e os retratados. Essa visão de lado também denuncia a posição de companheiro na beirada da cama.

Tal ponto de vista acentua a fragilidade dos retratados, algo que a visão direta das narinas expostas, a boca aberta e curvada para baixo e os olhos cerrados reiteram. Esse triângulo abaulado, pontuado por duas linhas curvas, evoca a passagem em curso. A falta de energia para manter os olhos abertos, a dificuldade para respirar ou manter a boca fechada. Tudo contribui para uma suspensão da vitalidade. Imagens da transição para o que já não vive. Apenas no retrato de Edith Schiele essa configuração não se repete, o que, provavelmente, é explicado pelo fato de ela estar com uma doença terminal, mas não ser retratada no leito de morte. Quando o enquadramento permite, também ficam expostos os ossos – visíveis na região da clavícula, sinal de emagrecimento que redobra a sensação de fragilidade.

Outro aspecto a ser considerado é a direção do olhar (ou, no caso, dos olhos fechados ou semiabertos). Ao tratar do rosto real e do rosto semelhante, Belting explica como os olhos dos ícones religiosos miravam o espectador ao passo que, nas imagens laicas, o olhar mantinha-se circunscrito ao enquadramento que emoldurava o rosto (seja em moedas e medalhas, seja nos retratos em série da aristocracia). Um dos aspectos da passagem de um mundo organizado em torno da religião para um mundo organizado em torno da ciência é essa transformação do olhar nas imagens, o que representa um dos aspectos da passagem das imagens de culto às imagens da arte, para usar a terminologia do próprio Belting (no modo como ele desenvolve a visão benjaminiana). Belting vai chamar esse olhar de olhar dialógico. Trata-se do retrato moderno, baseado na "[...] troca de olhares humanos" (ibid.,

p. 122). Nas imagens de moribundos no desenho de Carvalho, na fotografia de Wojnarowicz e no vídeo de Viola, os olhos fechados ou semiabertos apontam para fora do quadro, em diagonal (na obra de Schiele, a personagem está de olhos abertos).

Dos quatro artistas, apenas Viola tem visão mística da vida, o que pode justificar um sentido transcendente para esse rosto voltado para o céu. Os outros três artistas têm visões laicas, portanto a direção dos olhos fechados para o alto é apenas consequência da posição do corpo na cama. Mas essa direção dos olhos, não sendo mais direta aos olhos de quem olha a imagem, implica também numa posição transicional, num olhar que não se volta mais para onde os vivos se encontram e interagem. Talvez isso também explique os olhos fechados ou semiabertos. Os personagens dos quadros, da foto e do vídeo não estão completamente no mundo dos despertos, mas seus olhos também não denotam sono, e sim um tipo de fadiga que denuncia o estado terminal do corpo.

Essa abordagem da morte latente, num corpo ainda vivo, faz dessas imagens algo sem precedentes. A história da representação visual costuma representar dois opostos do corpo, vivo ou morto, mas não esse estado transicional. Até nas obras sobre a peste negra, antecedentes remotos dessa prática de representação do corpo que morre, o que se mostra é a doença, e não o processo de morrer. Não deixa de ser curioso que tal modo de representar o corpo surja no século XX, momento em que Pirandello acusa o surgimento do corpo fantasmático do ator pendurado na tela, numa imagem poética usada para tratar da desmaterialização que a câmera provoca ao transferir músculos e gestos, através de suas lentes, para uma superfície que vai recriar, com jatos de luz, seus movimentos (citada no primeiro capítulo deste texto).

O início do século XX, como já dito, é um momento de reconfiguração do mundo da linguagem após o surgimento recente da fonografia, da fotografia e do cinema. Sons e imagens (estáticas ou em movimento) deixam de conter a marca do gesto e passam a ser registros de máquinas. Tal passagem tem consequências importantes para o mundo das imagens, o que vai ficar claro em todas as quatro obras analisadas. Duas delas são criadas por dispositivos técnicos, a fotografia e o vídeo. As outras duas, apesar de criadas através dos gestos do pintor sobre a tela, trazem marcas de uma época que já conhece

as imagens técnicas. Há uma diferença epistemológica importante nessa passagem, ainda que, como já dito, ela não possa ser atribuída ao surgimento das imagens mecânicas, e sim a um processo muito mais complexo em que a pintura já estava envolta.

Essa diferença epistemológica na representação afeta o modo como se dão as representações de corpos morrendo nos exemplos aqui abordados. Em que pese a continuidade visual entre a maior parte deles – com exceção do retrato de Edith Schiele em alguns elementos, apesar da composição parecida – sua materialidade acrescenta ingredientes significativos. O traço circular e mais espesso de Schiele empresta certa nobreza à figura de nariz fino e boca pequena, cuja aparência não denuncia por completo a doença que apreendemos pelo título da obra. O caráter de esboço, nas linhas pretas sobre papel amarelado, não permite antecipar a tonalidade entorpecida que a pele da mulher pintada vai assumir no quadro resultante. O olhar compenetrado e a mão apoiada denunciam certa postura circunspecta que não faz supor o corpo doente.

Nas outras três imagens, a morte está inscrita mais explicitamente. No desenho de Flavio de Carvalho, as linhas de espessuras e direções variáveis hachuram as curvas estruturantes, produzindo uma espécie de indiscernibilidade entre figura e fundo, como se a transição do corpo entre dois estados estivesse anunciada pelo achatamento das dimensões que compõe a imagem. As mãos – uma fechada sobre o peito, outra posicionada ao lado do pescoço, produzindo uma desfiguração discreta ao embaralhar cabelo, rosto e palma – ocupam posições pouco prováveis, sugerindo que a imagem representa um estado pouco natural. A estilização resulta num efeito paradoxal de realismo evocativo. A ausência de texturas e detalhes acrescenta uma qualidade moribunda que reitera o sentido da imagem. Nem sempre o excesso de visibilidade equivale à compreensão mais exata. No caso dessa imagem, a falta significa mais que o preenchimento.

Em *The Passing*, Bill Viola (1991) não se restringe às imagens da mãe morrendo, mas também apresenta um nascimento, closes de tecidos, paisagens desérticas, cenas do artista embaixo d'água e imagens de natureza ao som de sua respiração. A opção pelo preto e branco empresta algo de irreal ao vídeo, sugerindo oscilação entre sonho e realidade, entre consciente e

subconsciente. Nas cenas da mãe morrendo, o artista usa vários enquadramentos, mas restringe-se sempre a quadros fechados que mostram parte do rosto da personagem. Quando se leva em conta o enquadramento mais que a composição, é Viola quem se diferencia das demais imagens. Os *closes* extremos dissolvem a dimensão representacional da imagem, conforme Belting explica se referindo à fotografia: "Em *close-ups* extremos alguns fotógrafos eliminaram a distância da face que é necessária para cada representação do eu. Quanto mais perto a câmera chega do rosto, mais a face se torna separada da pessoa a quem ela pertence" (ibid., p. 162).

Em *Untitled*, David Wojnarowicz promove uma estetização do registro jornalístico ao clicar um paciente terminal de AIDS com proximidade perturbadora, no mesmo ângulo das demais imagens discutidas até aqui. O teor documental da imagem, reforçado por sua qualidade fotográfica e pela ausência de planos devido ao *close*, mistura-se à tensão visual produzida pela diagonal em que o corpo atravessa o quadro. A feição do personagem pode sugerir dificuldade de respirar, num esforço esquálido que sugere uma luta do corpo para sobreviver. A diferença no tom da pele do peito e do rosto sugere palidez. A trama de tons na composição de cabelo, barba, pele, roupa e o branco do lençol da cama reforçam o teor documental da imagem, imprimindo um realismo asséptico, contaminado pelo ambiente sugerido do hospital.

Tais cenas de moribundos fazem convergir, na mesma imagem, a representação associada de rosto e crânio que Belting identifica na pintura a partir dos anos 1500. Em *Face and Mask*, ele apresenta várias imagens que têm dupla face, apresentando o rosto do personagem ao lado ou na frente de seu esqueleto ou crânio. Entre obras de Jan Gossaert e Giovanni Antonio Boltraffio, surge uma imagem transicional, na medida em que apresenta vida e morte no mesmo enquadramento, através do recurso ao espelho (superfície que desdobra a imagem nela mesma e que, tempos depois, será o elemento que vai fazer a pintura fraturar o espaço ilusório da perspectiva, num processo já citado, que gradualmente resultará na explosão do bidimensional e, também, no deslocamento da representação para práticas de uso de objetos ou interferência

na arquitetura). Ao relacionar as representações associadas de crânio e rosto à obra de Lucas Furtenagel, Belting afirma que "[...] a natureza transitória do corpo é um pensamento convocado pelo relance no espelho". Para ele, o

> [...] reflexo que passa, tão impermanente sobre o vidro, é seu símbolo. Ao olhar no espelho, o sujeito moderno se torna consciente do tempo curto que sobra antes da morte. Consequentemente, a visão do crânio no espelho foi usada como a metáfora para aludir ao nosso curto tempo na terra como a grande verdade por trás da face. Em um retrato duplo de Lucas Furtenagel do pintor de Augsburgo Hans Burgkmair e sua mulher, ambos esposos olham para si mesmos em um espelho de mão e vêem a si próprios como cabeças mortas, em antecipação ao fim de suas vidas. Durante a vida o espelho não podia refletir o crânio sob a face. Apenas o espelho alegórico revelou a verdade sobre a morte. (Ibid., pp. 112-113)

O corpo emagrecido à beira da morte aproxima essas duas faces das imagens alegóricas numa representação mais realista da passagem da vida a seu fim. Não se trata mais de alegoria, mas de apresentação de um acontecimento. Por mais que as tintas de Schiele fujam ao realismo pictórico, todas as imagens de pessoas à beira da morte discutidas anteriormente têm sua autenticidade. Ao invés de espelhos e caveiras, são as marcas no corpo que revelam seu estado moribundo, de um organismo que sucumbe à doença inoculada em suas veias pelo vírus que lhe afeta.

A imagem de pessoas contaminadas, com a saúde gravemente prejudicada, oscilando entre a vida e a morte, também aparecem na série *Boca a Boca*, de Esmir Filho (2020). Nela, depois de uma festa, uma garota acorda infectada por um vírus transmitido pela boca. Sua doença vai disparar uma série de acontecimentos em torno do vírus, do medo dos adolescentes ao aumento de práticas de vigilância relacionadas à propagação da doença. Em parte, a série apresenta um conflito de gerações e um retrato dos jovens que têm as vidas mediadas por redes sociais e aplicativos. *Boca a Boca* também apresenta uma alegoria das relações com o outro, tanto no plano imediato dos amigos que têm a vida perturbada pelo medo do vírus, ou dos pais que reprimem os filhos, quanto no plano menos imediato da relação com o bairro afastado da cidade que, pela distância, torna-se alvo do imaginário.

Ensaio sobre a cegueira, de Fernando Meirelles (2008), recria o livro de José Saramago, na história de uma epidemia conhecida como cegueira branca. Tudo acontece a partir do momento que um motorista atrapalha o trânsito, não conseguindo dirigir por ter ficado cego. É uma cegueira misteriosa, pois o médico consultado não consegue detectar nada de errado com seus olhos. Ele diz que uma luz branca impede a sua visão e, aos poucos, as pessoas que tiveram contato com ele também ficam cegas. Rapidamente, a doença se transforma numa epidemia, e os doentes são colocados em quarentena em uma instalação vigiada por soldados armados.

Teknolust (2001), de Lynn Hershman, também movimenta cenários catastróficos e distópicos. Um dos primeiros filmes digitais realizados em alta definição, a obra apresenta um futuro em que uma biogeneticista desenvolve um modo de fazer *download* do próprio DNA para um híbrido computacional vivo. Os seres criados pela cientista imaginada por Hershman parecem humanos, mas são inteligências artificiais chamadas de AAR (Autônomos Auto Replicantes). Eles têm uma falha de projeto e, para sobreviver, dependem de cromossomo masculino específico encontrado apenas no esperma. Por isso, ela os programa para acessar o mundo real por meio de um processo mediado por vídeo. Mas, depois do contato com os AARs, os homens começam a sofrer de impotência e comichões inesperados. Com medo de uma praga, os especialistas médicos alertam a Patrulha Federal da Imunidade, que coloca seus agentes para investigar o estranho vírus.

A contaminação através dos fluidos do corpo é um dos aspectos centrais das epidemias e das pandemias. Ela aparece na arte, como tema, especialmente em consequência da pandemia de AIDS no início da década de 1980. Um dos artistas que trata o tema de forma interessante é Jordan Eagles, pois ele opta pelo uso do sangue como material. Em *Blood Mirror* (2015), ele cria uma escultura através de um projeto em colaboração. Conforme o site do artista explica:

> [...] 59 doações de sangue de homens gay, bissexuais e transgênero, que advogam por igualdade e protestam contra o ato estigmatizante e discriminatório de proibição perpétua de doação de sangue por homens gays e bissexuais pelo governo dos EUA. (https://jordaneagles.com/blood-mirror)

O sangue doado vai compor uma estrutura com aspecto formal sóbrio, austero e, em certo sentido, neutro. Tudo muda quando se percebe que ela é o suporte para prateleiras de sangue encapsulado em resina, de modo a ser completamente preservado, compondo uma espécie de arquivo orgânico.

O contraste entre o rigor formal da estrutura, os materiais límpidos e o elemento orgânico que a compõe resultam numa discrepância entre aspecto e projeto. O sangue no interior da escultura a transforma numa espécie de corpo estranho, destituído de vida, mas com energia vital latente e portador de memórias de teor contraditório: ao mesmo tempo que remetem ao sangue contaminado que matou tantos durante a pandemia de aids, tem um tratamento que faz com que as amostram durem, potencialmente, para sempre. Mortalidade e imortalidade se entrelaçam num paralelepípedo minimalista, de aspecto anódino. A obra de Eagles tem uma ambiguidade difícil de explicar. Ela retorna a um conjunto de soluções que lembra o minimalismo (mas desinvestido do caráter conceitual) e investe no uso de um material incomum, e ainda por cima orgânico (no que dialoga à distância, pois adota o procedimento com sentido muito diferente, com experiências recentes em que a matéria viva se torna objeto da obra).

No artigo *Pesquisadores identificam a origem da disseminação do vírus HIV*, Rodrigo de Oliveira Andrade (2014) relata o início da pandemia de aids a partir de, pelo menos, 13 infecções transmitidas de primatas para humanos, das quais apenas uma deflagrou a contaminação em massa (que aconteceu a partir da década de 1980, apesar das primeiras contaminações terem começado na década de 1920). Esse padrão de transmissão é bastante comum e, provavelmente, foi assim que o sars-CoV-2 iniciou seu ciclo (diversos tipos de coronavírus são comuns em morcegos no sudeste asiático). No filme *Contágio* (2011), uma doença fictícia também se espalha a partir da contaminação de humanos por animais (no caso, um vírus que surge de uma estranha fusão de DNA de morcegos e porcos). O filme de Steven Soderbergh acompanha o dia a dia de uma pandemia que devasta o planeta.

Como se para transformar a relação entre realidade e ficção em algo tangível, o filme vê seus personagens envolvidos em uma pandemia após a viagem de uma americana a Hong Kong. Há certo estereótipo nessa associação entre a Ásia e os vírus letais, mas acontecimentos recentes dão

certa consistência à relação, pois muitos dos vírus que surgiram vieram, realmente, da região. O filme não valoriza essa informação, que aparece de modo circunstancial, num roteiro muito bem construído, em que a contagem de dias da pandemia serve de fio condutor, numa montagem ágil, com muitos momentos em que a trilha sonora toma conta da diegese e assume a condução da narrativa. A linguagem do filme privilegia a transparência, em favor de construir picos de tensão conforme a história progride. Assim, não há elementos formais que mereçam destaque, a não ser o mencionado encadeamento do roteiro que torna o filme dinâmico e envolvente.

Infernus, de Regina Silveira (2008), é outra de suas obras que pode remeter ao universo das pandemias, como no caso da obra de Eagles pela referência ao sangue. Claro que não é possível reduzir obras dessa complexidade a um entendimento restrito, como os exemplos apresentados até agora vêm mostrando. *Infernus* oferece uma experiência imersiva ao obrigar o observador a se curvar sobre um objeto cilíndrico feito de madeira tratada com pintura industrial, que remete a um poço. No fundo, é possível assistir a um vídeo que exibe a cena de gotas de sangue pingando sobre o líquido vermelho acumulado. A artista explica que "[...] é preciso olhar dentro do poço, para ter a cara tingida de vermelho (luz do vídeo) e entender que a gota cai do próprio rosto"[2]. Dele também emanam sons (uma combinação de gota e vento em tubulação), resultando em uma experiência que leva ao movimento do corpo como resultado da emissão de imagens e sons a partir de fontes que deslocam o olhar para o chão (um universo de pesquisa que permeia a história da videoinstalação, em obras como *Video-narcisus*, de Jeffrey Shaw (1987), *Subterrâneo*, de Lucas Bambozzi (1997) e a série *Enciclopédia da Ignorância*, de Eder Santos (2003).

A superfície lisa e densa, que tem sua calmaria temporária rapidamente interrompida por gotas que caem ora aqui ora ali, é uma espécie de tela deslocada e deformada (nem está na parede, nem é quadrada). O lago Cocite, da *Divina Comédia* (1472) de Dante, é formado pelas lágrimas e pelos rios do inferno que nele deságuam seu sangue. Mas a obra de Regina Silveira não faz

2. Informação enviada pela artista por WhatsApp.

referências diretas ou literais, pelo contrário, evoca campos de possibilidades que se ligam a um repertório menos alegórico: o calor e a luz que emanam da tela, a imposição de um corpo curvado, a forma cúbica, o vermelho, o acúmulo de círculos com centros que variam de tamanho e não coincidem num ponto único (o vão através de onde se olha para dentro do cilindro, a tela acomodada numa abertura redonda que recorta o vídeo ao fundo, as gotas que deformam o líquido com pequenas porções de um mesmo que, temporariamente, é outro). São territórios de sentido que distendem o título da obra (lembrando que, do latim, *infernus* significa "ínfimo", "que está abaixo", "das regiões subterrâneas").

Em *Amphibia* (2013), Regina Silveira retorna ao universo dos seres viscosos, agora trabalhando com rãs. Esta obra também explora procedimentos mais conhecidos da artista. Apesar de seu trânsito pioneiro pelo vídeo e pela intervenção urbana, ela costuma ser lembrada pelas visualidades deformadas que resultam em espaços vertiginosos, para usar termos a que ela mesmo recorreu, em entrevista à revista *Pesquisa*, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp). Essa obra transita por preocupações semelhantes à *Transit*, no que toca ao uso de dispositivos que, nesse caso, desconfiguram o espaço interno do cubo branco. Rãs repetidas em série crivam as paredes de formas irregulares, distorcidas. Elas transpõem o espaço como que drenadas por um ralo de "ouro" para onde convergem. Há dois níveis de desarranjo em jogo: no plano macro, desaparecem os limites que restringem as imagens a áreas restritas; no plano micro, o jogo de formas pretas sob superfície branca desfaz a percepção de figura e fundo.

As imagens plotadas sobre a parede, evitando circunscrever o conjunto ao limite das molduras, fazem com que o campo de visão se expanda, conforme a própria obra escapa de uma parede a outra, e das paredes para o chão. Esse trânsito pelo ambiente (que, como em *Infernus*, induz o espectador ao movimento) solapa a arquitetura da galeria. É o mesmo efeito da mosca sobre o prédio, todavia com estratégias diferentes, pois cada uma se adequa ao contexto que problematiza (exterior/fachada/superfície ruidosa; interior/parede/superfície neutra): em *Transit*, os retângulos das janela se dissolvem como resultado da imagem que desafia sua geometria; em *Amphibia*, o interior do prédio se dilui num contínuo que sugere uma projeção para fora do

espaço construído, como resultado da multiplicação em série que desafia os encaixes entre as paredes e o chão. Outro aspecto da obra que precisa ser levado em conta é seu caráter político. A artista explica que, no contexto em que foi exibida, "[...] esta obra quis trazer a chuva de sapos (bíblica) para tratar da corrupção"[3]. Obras dessa complexidade têm sempre uma polissemia que as torna impossíveis de conter em categorias muito estanques ou esquemas mais rígidos. Infelizmente, olhares mais transversais, como o que este texto propõe, deixam de lado tal diversidade em favor do foco nos elementos que levam à obra a se inserir no conjunto proposto.

Os passos mais recentes dessa história acontecem num mundo sem acesso às ruas. Diante disso, uma obra como *Coronário*, de Giselle Beiguelman (2020), movimenta os agenciamentos das atuais vidas mediadas por telas. Ela organiza uma nuvem de palavras (reminiscência de um mundo anterior às *hashtags*) com termos popularizados no contexto da pandemia de covid-19, associando-a a um mapa de calor que monitora quais são mais acessadas, fazendo variar, em direção ao vermelho, uma escala de cor que partiu do azul. A obra marca um retorno da artista às experiências na Internet, após um foco recente em questões da memória e do espaço público (mesmo que sempre articuladas, de modo mais ou menos explícito, a pesquisas sobre os processos em rede e as consequências da mediação digital).

Coronário é um retorno a uma *net art* transformada pelo contexto. Diferente de obras como *O livro depois do livro*, em que a navegação por páginas marcava o uso do *link* como acesso a outra página, em *Coronário*, clicar faz uma única página subir ou descer. Há uma verticalização da leitura, consequência evidente do uso disseminado de celulares, e seus aspectos mais contundentes não resultam de escolhas na interface (como o uso de fontes cuidadosamente escolhidas ou recursos dinâmicos de texto que eram marcantes nas primeiras obras de Beiguelman). Seus acontecimentos mais importantes se desenrolam nos bastidores, onde o trânsito dos usuários é monitorado. Mesmo que o resultado visível esteja destacado no alto da página, e que uma das consequências mais importantes seja dar tangibilidade

3. Informação enviada pela artista por WhatsApp.

às práticas de monitoramento que se tornaram pervasivas nos motores de busca e redes sociais (e hoje em dia, a Internet é, em grande medida, um repositório acessado por meio de motores de busca e um ambiente mediado por redes sociais), o que não chega aos olhos tem muito mais importância do que o que vemos em *Coronário*. Talvez essa seja uma forma possível de conectar a obra ao seu contexto de modo menos direto: como, durante a pandemia de covid-19, tudo gira em torno do fato de que um organismo minúsculo circula, invisível, contaminando as pessoas, o que não vemos se tornou mais significativo do que vemos.

O procedimento de transmitir é mais amplo do que a transmissão de um vírus. Por isso, diferente dos capítulos anteriores, em que havia um sentido mais amplo de conectar, enquadrar e sobrepor, aqui o sentido de transmissão é restrito, girando em torno do imaginário da pandemia (algo que ganhou centralidade recente em consequência da pandemia de covid-19). Apesar de propor recorte menos transversal e menos abrangente, este capítulo parte de uma premissa – que pode ser ampliada em outro momento, que aparece no já citado *Digital Contagions* – de entendimento do vírus como um aspecto de processos mais amplos. A relação mais explícita com os processos de transmissão, em sentido geral, surge no diálogo entre este capítulo e as considerações finais, em que será feito um esforço para generalizar os procedimentos de conectar, enquadrar, sobrepor e transmitir.

Considerações finais

Transversalidades

Nos quatro capítulos desenvolvidos anteriormente, aparecem, como pano de fundo das genealogias transversais da arte e do audiovisual apresentadas, os procedimentos de conectar, enquadrar, sobrepor e transmitir. Mas qual o seu sentido para além da inserção nos percursos propostos? A seguir serão propostas algumas reflexões, que visam situá-los de forma mais ampla. Ao invés de buscar elementos dos capítulos anteriores para propor uma síntese, estas considerações finais se apresentam como lugar de generalização. Ao tratar os procedimentos em questão de forma ampla, o objetivo é oferecer ao leitor um espaço para o diálogo interno no texto, em que as reflexões feitas ao final permitem submeter o que foi lido anteriormente a um outro recorte, em que o verbo que aparece na identificação de cada capítulo deixa de ser lembrete discreto e torna-se protagonista.

Conectar se transformou no processo central da vida contemporânea. Na forma mediatizada que assumiu, remonta ao surgimento do telégrafo e do telefone no século XIX. Para além da forma mediatizada, o mundo estabelece conexões cada vez mais complexas, desde a era dos descobrimentos, no século XVI e início do XVII. Em *Vermeer's Hat*, Timothy Brook introduz, a partir da obra de Vermeer, os elementos que constituem os processos econômicos e políticos que estabelecem as bases para o comércio global, com todo o jogo de conexões entre partes distantes do planeta que ele implica. Mas, ao mudar de processos que dependem do deslocamento físico, como a carta, para processos que circulam pelo ar que nos rodeia, como as redes sem fio, os processos de conexão tornam-se muito mais pervasivos. Os modos de conexão também vão se tornando mais complexos.

Conectar é um aproximar mútuo, é ligar dois ou mais pontos entre si. A lógica de conectar é algo intrínseco ao corpo humano. Em termos de sua constituição, o corpo é uma combinação de partes que tem juntas que as unem. Isso acontece, por exemplo, nas juntas que ligam as falanges dos dedos, ou nos joelhos, que ligam a parte inferior e superior da perna. Todo o corpo é conectado. Por isso, os processos de conexão são fundantes da experiência humana. Apesar do sentido em parte semelhante, não é possível igualar completamente as conexões físicas, entre as partes do corpo ou entre um continente de onde um navio parte para outro, com as conexões lógicas dos processos de mediação. Há diferentes modos de conectar, mas vai além deste trabalho detalhar quais são. Mesmo assim, é preciso apontar que as conexões estabelecidas pelas mídias, especialmente na versão mais contemporânea das redes, é mais próxima ao tipo de conectividade que acontece no cérebro, e não na estrutura do corpo propriamente dita. Em "Freud's Androids", Clark Gilmour (1991, p. 58) explica como se dá esta conectividade:

> A estrutura do cérebro é celular, e as células conectam através da estrutura de conexões sinápticas das células do nervo. Isto sugere uma rede, ou mais precisamente um grafo, cujos vértices são as células e cujos extremos representam as conexões sinápticas. Esta imagem, exatamente, foi sugerida nos dias da cibernética por McCullough e Pitts. Ela foi revivida em anos recentes sob certos títulos como "Processamento Paralelo Distribuído" e "Máquinas Coneccionistas". A rede e os algoritmos para modificar suas características podem, se alguém insistir, serem vistas como um tipo de programa fixo, nativo, mas os algoritmos ou instruções para tais redes especificam o comportamento de nós individuais de redes e elos mais ou menos separadamente; cada nó ou elo executa apenas as instruções pertinentes a ele.

De forma análoga, é possível pensar que as conexões por meio de pontes, discutidas no capítulo 1 deste volume, é análoga às juntas do corpo humano, ao passo que as conexões mediatizadas são análogas aos elos entre sinapses do cérebro. Esta segunda não é uma imagem nova e aparece em toda uma série de autores que, a partir dos anos 1970, vislumbrou os processos de comunicação como cérebros eletrônicos do planeta, como é o caso de Gene Youngblood, por exemplo, no trecho já citado de *Expanded Cinema*.

Estes também não são os únicos tipos de analogia possíveis entre as conexões existentes no corpo e as conexões existentes no mundo. Os navios se deslocando pelas águas do oceano são como plasma no sangue que circula pelo corpo do planeta. Há algo limitante nesse tipo de metáforas, que não dá conta de explicar os processos do corpo ou da mente em toda sua extensão e complexidade. Assim, elas servem como ponto de partida para entender aspectos desses processos, mas, por outro lado, não podem ser tomadas muito ao pé da letra, o que é restritivo e pode até mesmo ser enganoso. Também vale lembrar que esse tipo de metáfora foi comum ao longo da história em relação às tecnologias de momento, o que denuncia sua provisoriedade na medida em que mostra como as pessoas têm o hábito de relacionar o corpo humano com as coisas que lhes são familiares num determinado momento.

O principal aspecto da conectividade é a intersubjetividade que ela promove. Estar conectado é estar em diálogo. Em certo sentido, a história da cultura humana é a história do adensamento das formas de diálogo, de que as mídias são parte importante. Flusser (s/d) considera a transição da era pré-moderna à segunda modernidade, passando pela modernidade, uma história ligada ao surgimento das estruturas de comunicação. Para ele, há uma ambiguidade nesses dispositivos que, ao mesmo tempo, tornam o mundo mais tangível e alienam as pessoas. É o que pode ser chamado de intransponível abismo da comunicação. Ao se ligar, as coisas se separam. A proximidade é uma forma de distância. No diálogo, sempre há silêncio.

Em *Mit anderen unsterblich werden. Der Dialog bei Vilém Flusser*, Ramona Eck e Pierre-C. Link (2016, p. 1) afirmam que "[c]om base na tese de que a comunicação humana serve para nos fazer esquecer que somos basicamente pessoas solitárias que acabarão morrendo sozinhas, Flusser não pergunta por que, mas projeta sua teoria de comunicação sobre um para quê". Assim, "[...] ele faz a pergunta, qual é o propósito da comunicação humana? Entrar em conversa com os outros é entendido como uma forma de dar sentido às nossas vidas" (ibid.).

A intersubjetividade assume lugar central no mundo mediatizado que se configura e se adensa a partir do século XIX. Dois textos sobre as artes da mídia permitem pensar o enlace entre os processos de mediação através de dispositivos e o problema da intersubjetividade. Em *Blind date in cyberspace*,

ao fazer uma análise da obra *Portrait One*, de Luc Courchesne, em que o interator estabelece um diálogo com uma personagem virtual, Jean Cagnon (1995) propõe que a interatividade só é efetiva quando assume a feição de intersubjetividade. Para ele, só quando há troca efetiva, mudança qualitativa entre um e outro, é possível falar em interação. Essa é uma das utopias que o surgimento das tecnologias digitais fomentou, o sonho dialógico que, desde Bertolt Brecht, acredita que as mídias podem fornecer os meios para uma conversa qualificada. Infelizmente, essa utopia não se concretizou e toda vez que surgem novas mídias, em algum momento de seu trajeto, elas são capturadas por práticas simplificadoras, quando não pelo fascismo – o avesso mais radical do diálogo.

Essa dimensão dialógica das trocas mediadas aparece, de forma detalhada, no texto *Strategies of Interactivity*, de Dieter Daniels. Partindo do pressuposto de que há duas matrizes para a interatividade – uma ideológica, e outra tecnológica –, o texto propõe um panorama das estratégias de interatividade que vão surgindo ao longo do século XX, num percurso que sugere, a certa altura, uma aproximação entre as duas matrizes que, inicialmente, surgem separadas:

> Mesmo com a ajuda de computadores, o anseio pelo ressurgimento do Homem Renascentista está condenado a permanecer insatisfeito nestes tempos de explosão do conhecimento e das comunicações. Todas as mesmas redes estão produzindo uma convergência de campos culturais, sociais e tecnológicos previamente separados. As questões colocadas por Brecht e Turing em relação ao significado social ou tecnológico da interação assistida pela mídia, que ainda eram radicalmente díspares nos anos 30, estão agora começando a se sobrepor. Devido ao entrelaçamento da sociedade humana e seu suporte digital, está se tornando cada vez mais difícil definir a fronteira entre ideologia e tecnologia, e de fato a tecnologia constitui uma parte central da ideologia nos anos 90. (Daniels, 2003)

Todavia, há um paradoxo neste processo – já apontado em referência à ideia de um intransponível abismo da comunicação. Tudo está ao alcance de um clique, mas os elos entre as coisas parecem se dissipar. Conforme os ambientes mediatizados vão se configurando, constituindo estruturas de

transmissão que vão culminar em tecnologias em rede, sua sombra parece sempre emergir. Um exemplo é a relação entre as mídias de massa clássicas, especialmente o rádio, e a ascensão do fascismo e do nazismo na Europa. Isso se repete no Brasil, atualmente, quando se estabelece uma relação entre as mídias sociais, aplicativos e o governo neofascista de Jair Bolsonaro. As práticas de conexão, ao contrário das utopias em torno das quais costumam se constituir, resultaram em ambientes de velocidade e superficialidade, marcados por polarizações que diluem a multiplicidade dos diálogos intersubjetivos em disputas em torno de pontos de vista rígidos. É o que Flusser considera um abandono da conversação pela conversa fiada (por exemplo, em *O último juízo: gerações*, de Flusser, 2017). Conectar se mostrou insuficiente, e as potências intersubjetivas que o surgimento de certas mídias anunciaram, quando eram novidade, acabaram se dissipando.

Enquadrar se tornou prática rotineira da vida contemporânea. De posse de celulares com câmeras, a grande maioria das pessoas aponta as lentes na direção de algo e recorta uma cena em uma quantidade desproporcional de imagens que, muitas vezes, nunca mais são vistas, ficando armazenadas nos álbuns dos aparelhos em que foram criadas. Estabelecer um recorte a partir de onde se enxerga o mundo significa adotar um ponto de vista diante da complexidade das coisas. Para entender esse papel maleável do enquadramento é preciso deixar de lado o sentido policialesco que o termo pode assumir. Enquadrar como gesto de recortar a partir de quadros de onde se olha as coisas. O processo de enquadrar remonta ao surgimento da perspectiva, numa época em que também acontece a cristalização do conceito de indivíduo. Enquadrar é forjar o olhar individual. O quadro renascentista não se divide mais em áreas em que convivem diferentes pontos de vista justapostos (como Panofsky, 1991, explica ser a pintura pré-renascentista, em que o tamanho das coisas representa sua importância relativa na imagem, e não as proporções realistas que duplicam o mundo entre as quatro linhas que a circunscrevem).

O processo de enquadrar vai se desvelando a partir de uma ilusão. Em princípio, o enquadramento estabelece coincidência entre as imagens e as coisas. A perspectiva renascentista é uma prática de exatidão, com algo de borgeano em sua tentativa de fazer os elementos do mapa, que é o quadro, coincidirem ponto a ponto com o mundo que ele recorta. Tal ímpeto

de precisão se intensifica ao longo dos anos, atingindo o ápice no realismo meticuloso da pintura do século XVII, como, por exemplo, nas obras de Johannes Vermeer. Tem se tornado cada vez mais conhecido entre os especialistas o uso de dispositivos óticos para obter esses efeitos quase fotográficos (Steadman, 2001). Portanto, nessas obras, enquadrar também é um gesto indireto, instituindo uma separação entre as imagens e as coisas por meio de espelhos e lentes (como virá a acontecer na fotografia).

Talvez por isso, no século XVII, algo acontece com a estabilidade desse ponto de vista que o pintor escolhe para mostrar um objeto. O *trompe-l'oeil* aparece como recurso recorrente, que torna o recorte do quadro um comentário sobre o próprio procedimento de enquadrar. Bernhardt Siegert (2015b) estudou, em detalhes, essa emergência do *trompe-l'oeil* na pintura do século XVII. Esse olhar indireto é prenúncio da consciência da mediatização das imagens numa época em que os efeitos de luz também obtinham resultados que antecipavam a iluminação cenográfica da fotografia de estúdio (Machado, 1984). Esse caráter antecipatório da fotografia, no século XVII, reforça o argumento da transversalidade proposto neste volume. São processos que demonstram como a fotografia não é apenas uma ruptura tecnológica que transforma a imagem num processo mecânico, mas, também, um desdobramento das experiências óticas que a própria pintura fez ao longo de sua história.

Por isso, o *trompe-l'oeil* é anúncio de um processo de descolamento entre a mão e a tela. Tal processo vai fazer com que o gesto de produzir uma imagem se transforme de algo gradual e resultante dos movimentos da mão sobre a tela em algo instantâneo e resultante do apertar do dedo sobre um botão, um deslocamento que muda o sentido de interior e exterior no jogo do enquadramento. Em *The truth in painting*, em meio a uma longa discussão sobre o "parergon" em Kant, Derrida descreve a moldura da pintura como um híbrido de dentro e fora, "[...] mas um híbrido que não é uma mistura ou meia-medida, um fora que é chamado ao dentro do dentro para constituí-lo como dentro" (Derrida, 1987, p. 64). Ele se refere à moldura propriamente dita, mas o mesmo poderia ser dito a respeito da moldura invisível que define os limites do enquadramento.

Enquadrar é restringir algo de fora aos limites de um dentro que constitui um limiar entre campo e extracampo. No contexto da arte e do

audiovisual, isso acontece de duas formas: primeiro, pelo decalque do mundo na imagem, algo que a pintura faz de modo mais indireto, e a fotografia de modo mais direto; segundo, pelo recorte de uma cena em um quadrado que vai restringir seus limites. Tal moldura, em princípio invisível, que foi deslocada para o interior da imagem no contexto do *trompe-l'oeil*, é a baliza do ponto de vista.

Enquadrar é modelar esse ponto de vista. O percurso do enquadramento, desde o Renascimento, é o percurso da tessitura desse ponto de vista. Os homens que enquadram são os homens que colocam as coisas em perspectiva, afastando o mundo dos seus olhos. Esse é o gesto do cientista e do cidadão. Enquadrar é buscar um modo de olhar à distância para as coisas, tentando estabelecer, através desse olhar, um enfoque para seu entendimento das coisas. Todavia, diante da regra rígida da perspectiva, tal enfoque repete um modo de ver consensual. Enquadrar em perspectiva é participar de um consenso sobre o modo de ver as coisas. É esse consenso, essa visão através de um ponto de vista, que vem desaparecendo, como será retomado.

Em *O espaço na poesia e na pintura através do ponto de fuga*, Marshall McLuhan (1975) discute o segundo momento do desmonte desse ponto de vista fixo que perdurou na história da cultura por, praticamente, 500 anos. É um movimento em dois tempos, que começa com essa pista visível da moldura através do *trompe-l'oeil* e se desdobra com a fragmentação da imagem, resultante do crescente interesse em sua própria materialidade que a pintura vai demonstrar a partir do final do século XIX. Para McLuhan, essa fragmentação é consequência das mudanças que estão acontecendo tanto no contexto da produção de imagens quanto no contexto mais amplo. Um fator repisado à exaustão é o surgimento da fotografia, mas isso não é suficiente para explicar o processo em questão, até porque ele começa antes do surgimento da fotografia, quando impressionismo e expressionismo deixam para trás o paradigma do realismo meticuloso em busca de uma pintura de cores e pinceladas. Para McLuhan, uma das explicações para a fragmentação da perspectiva que vai ser típica da produção de imagens modernista (por exemplo, no cubismo ou no dadaísmo) é a velocidade do trem, que faz com que as pessoas enxerguem a paisagem por amostras. Portanto,

não há explicação simples para tal processo, pois é resultado de um conjunto de acontecimentos que vai transformando o mundo conforme os processos de industrialização e urbanização mudam os modos de vida.

Esta passagem do enquadramento à fragmentação é um prelúdio para o processo de passagem da arte da tela ao mundo físico, discutido no capítulo 1 deste livro, o que faz com que o segundo capítulo tenha, implícito nos bastidores da discussão que propõe, os antecedentes desse processo, que aparece mais explicitamente no capítulo anterior. Enquadrar e conectar estão relacionados por meio dessa longa genealogia da imagem que abandona a superfície da tela. Portanto, um dos processos que atravessa a escrita deste volume é a longa trajetória de desmonte da perspectiva que vai resultar nas imagens que ocupam ambientes (seja em instalações ou em intervenções na esfera pública). Em *Do ponto de vista à dimensionalidade*, Martin Grossman (1996) apresenta três modos de conhecimento visual que englobam e extrapolam essa passagem. Para ele, há um momento pré-modernista, um momento modernista e um momento pós-modernista que coincidem com um modo de representar da perspectiva, sua fragmentação e o recurso ao ambiente como substituto da imagem.

Tornar o enquadramento visível não é muito comum no universo das imagens, na maioria das vezes, interessado em ocultar seus artifícios. Mesmo a imagem fragmentada do modernismo fratura a perspectiva, deixando intocadas as margens a partir de onde a imagem se propaga. Por isso, os efeitos de duplo recorte que tornam explícita a prática de enquadrar, deixando visível o recorrido em torno do motivo, são raros. O aumento desproporcional de imagens através da janela, discutido no capítulo 2, é consequência de um momento excepcional em que o confinamento torna a vida um processo de olhar através. Essa espessura inesperada, que torna as linhas em torno de um vidro mais visíveis do que o normal, é um acontecimento extraordinário.

A espessura do enquadramento em duplo recorte torna tangível o processo de seleção que a história das imagens se esforçou para tornar transparente. Já foi dito que o surgimento do ponto de vista único coincide com o surgimento do indivíduo e, curiosamente, esse ponto de vista dentro de outro ponto-de-vista coincide com um processo de enfraquecimento dos consensos sobre coisas que, durante muito tempo, eram tidas como

unânimes, ou pouco disputadas. É como se um olhar indireto tornasse mais difícil esse consenso. Deixando de lado a excepcionalidade do momento em que esse olhar em duplo recorte se tornou mais recorrente, há um esfacelamento do olhar cristalino no percurso de esfacelamento da perspectiva – o que não aconteceu por causa da pandemia de covid-19, mas pela forma como a cultura contemporânea fratura os limites entre público e privado (desde o surgimento da TV até a explosão das redes sociais). O mundo que multiplica enquadramentos em imagens não deixa espaço para colocar as coisas em perspectiva. É como se a imagem do celular anulasse a distância entre imagens e coisas. Enquadrar se transforma num elo direto, quase como se enquadrar, nesse contexto, já fosse conectar. Se a imagem feita no celular é um aspecto da mediação através de aplicativos e redes sociais, ela não é mais uma imagem, mas motivo para estabelecer uma relação. Todavia, isso acontece num mundo polarizado em que a pulverização de pontos de vista resulta numa cacofonia de enquadramentos desencontrados (quando já se sonhou com uma polifonia de posicionamentos formantes de uma convivência das divergências).

Sobrepor é um procedimento que adquire novos sentidos a partir do início do século XXI. Lev Manovich (2001b) considera que a possibilidade de sobrepor camadas é uma das coisas que diferencia as novas mídias em termos de produção de imagens. É uma afirmação atrelada ao início da década de 2000, quando muitas das tecnologias atualmente em uso ainda não existiam, e a migração para plataformas portáteis e móveis com acesso a redes sem fio ainda não fazia parte do cotidiano. O princípio da sobreposição como forma de compor imagens não é exclusivo do digital, pois já era possível nas ilhas de edição eletrônicas. Mas a metáfora de camadas será algo definidor dos *softwares* para a composição de imagem e audiovisual.

Todavia, sobrepor tem um sentido anterior, de aplicar uma superfície sobre outra. Sobrepor é uma forma de convivência em que há intersecção entre as partes. Se a prática de conectar se esvaziou num uso banal das redes, sobrepor retém o aspecto de ligação qualitativa com o qual os homens sonharam desde que viram seus aparelhos aproximarem distâncias. Sobrepor é uma forma de conectar, mas, ao invés de uma operação que liga duas coisas

distantes, é uma operação em que um espaço afeta o espaço contíguo. Se conectar é uma ação sobre uma trajetória, sobrepor é uma ação sobre um acúmulo. Onde uma se propaga no tempo, a outra se adensa no espaço.

Conforme mencionado na introdução deste texto, a prática de sobrepor é um modo de organização que perpassa sua escrita. Como em *Overlay: Contemporary Art and the Art of Prehistory*, de Lucy Lippard (1983), ou *Pré-cinemas e pós-cinemas*, de Arlindo Machado (1997), a tessitura deste livro resulta de inúmeras operações de sobreposição, atravessando várias épocas na transversal. Diferente do livro de Lippard, que aproxima dois períodos extremamente distantes, aqui há uma deriva por diversos períodos ao longo da história, em diálogos que ora ligam pontos mais afastados, ora ligam pontos mais próximos. É uma lógica mais próxima ao já citado *Atlas Mnemosyne de Warburg* (Heil e Ohrt, 2023), como também foi apontado na introdução do texto. Sobrepor pressupõe fluidez, mas também atrito. Em seu *Passagen-Werk*, Benjamin faz uma pergunta metodológica que ajuda a explicar o potencial do procedimento de sobrepor:

> Um problema central do materialismo histórico que deve ser visto no final: A compreensão marxista da história deve necessariamente ser adquirida às custas da perceptibilidade da história? Ou: de que forma é possível conjugar uma graficalidade <Anschaulichkeit> para a realização do método marxista? A primeira etapa deste empreendimento será transferir o princípio da montagem para a história. Ou seja, montar em grande escala construções a partir dos menores e mais precisamente cortados componentes. De fato, para descobrir, na análise do pequeno momento individual, o cristal do evento total. E, portanto, romper com o naturalismo histórico vulgar. Para agarrar a construção da história como tal. Na estrutura de comentário. (Benjamin, 2002, p. 461)

Não por acaso, Manovich (2001) associou o procedimento de sobrepor à prática do que chamou de montagem espacial. Mas, no âmbito da escrita, a sobreposição não implica um volume, e sim um acréscimo. Cada novo parágrafo acrescenta algo sem que a lógica de encadeamento seja de causa e consequência. Sobrepor é relacionar por meio de outras lógicas, em que o encadeamento constrói novos sentidos, ao invés de ficar condicionado a um

sentido prévio que direciona as ligações. Cada parágrafo é um comentário ao parágrafo anterior que gera uma conversação dissipativa, na qual as definições deslizam em meio a um acúmulo de possibilidades.

Com o passar dos anos, ao longo do século XXI, sobrepor mudou de sentido, na medida em que as redes sem fio proporcionaram formas de sobrepor os espaços digital e físico. Em *Envisioning Cyberspace*, Peter Anders (1998) descreve três tipos de relação entre os espaços digital e físico: distinto, congruente e sobreposto. Na relação distinta, os espaços não se tocam; na relação congruente, os espaços coincidem; na relação sobreposta, os espaços se interseccionam. Essa intersecção entre espaços se tornou comum conforme as redes sem fio foram se tornando cada vez mais populares. Sobrepor deixa de ser uma operação de relação física entre duas camadas e passa a ser uma operação de relação lógica entre dois ambientes.

No caso das sobreposições entre máscara e rosto, discutidas ao longo do capítulo 3, a sobreposição resulta em sinergia. Esse é o sentido mais preciso de montagem, quando dois elementos se fundem em um terceiro – um raro tipo de sobreposição. Como dito a respeito do momento de aumento de imagens através da janela, discutido no capítulo 2 deste texto, a sinergia entre rosto e máscara que se tornou comum em consequência da pandemia de covid-19 também é um acontecimento excepcional. Sobrepor máscara e rosto não representa a medida adequada do procedimento de sobrepor. Como visto, ele se relaciona com as práticas de conectar na medida em que propõe uma relação qualitativa entre duas coisas. Ele também se relaciona com enquadrar e, especialmente, com o efeito de duplo recorte discutido no capítulo 2, na medida em que delimita uma parte de um todo. Para sobrepor, é preciso selecionar. E selecionar se tornou a principal necessidade diante da explosão informacional que leva ao mundo em que, paradoxalmente, as conexões levam à polarização mencionada anteriormente.

Transmitir é transpor algo de um ponto ou momento a outro. O *griot* transmite as histórias da comunidade, o ar transmite vírus, o metal transmite calor. É através da capacidade de transmitir que a humanidade faz circular seus saberes, suas crenças, suas experiências. Restringindo-se ao plano da linguagem, os modos de transmitir foram mudando, ao longo dos séculos, da narrativa oral ao livro impresso, da pintura à fotografia, do fonógrafo ao *podcast*,

da televisão ao computador, do rádio ao aplicativo. A plasticidade dos processos de transmissão faz com que seja possível falar na transmissão da memória e na transmissão da informação. Esses são os dois usos da palavra que ganharam mais densidade ao longo dos anos, quando se leva em conta o contexto mais amplo em que os processos da arte e do audiovisual se inserem.

A transmissão da experiência é algo evanescente no contemporâneo, se for para concordar com Walter Benjamin (1985) em seu famoso ensaio *O narrador*. Ele contrapõe o mundo do narrador ao mundo da informação numa transição nos modos de intercambiar experiências que começa a acontecer com o surgimento do romance moderno e se consolida com o jornal. Seria possível imaginar, na Internet e nas mídias sociais, a continuação dessa trajetória que Benjamin propõe. A tessitura do narrar vai se tornando cada vez mais tênue conforme os modos de compartilhar experiências se fragmentam. Tal processo é abordado de forma bastante completa por Sherry Turkle (2015), em *Reclaiming Conversation*. Por outro lado, o surgimento do cinema, das séries e de outras formas não verbais de narrar modula esse processo, tornando complexa a tensão entre os modos de transmitir experiências e os modos de transmitir informação. Esse é um tema que merece ser explorado com mais cuidado, quando se pensa que mais que um desparecimento do narrador, há uma reconfiguração do narrar em outros modos de articulação da linguagem, inexistentes na época em que Benjamin escreveu seu famoso ensaio.

Adiante será compartilhado o ponto de vista flusseriano, que é oposto ao de Benjamin e Turkle no que toca ao empobrecimento associado ao universo da informação. Essa divergência entre autores seminais é uma pista para um debate mais complexo sobre o tema, no âmbito do surgimento de novos tipos de narrar associados ao contemporâneo. É possível pensar em narrativas líquidas que surgem no âmbito da informação, mas retêm o caráter de experiência compartilhada. O narrador benjaminiano está associado ao mundo da oralidade e ao retorno ao sônico que vem sendo identificado por autores como Eleni Ikoniadou (2023*, The rhythmic event,*) ou Wolfgang Ernst (2016, *Sonic Time Machines,*), que também adicionam elemento importante para a reflexão sobre o tema. Há um retorno à oralidade no ambiente das redes.

Benjamin (1987) também considera que a transmissão da memória é um processo envolto em violência simbólica. Em *Sobre o conceito de história* (2020), critica o método de escrever a história por meio da empatia, num processo em que é preciso que o "[...] historiador interessado em ressuscitar o passado esqueça tudo o que sabe sobre fases posteriores da história". Ele vai propor o oposto, pois questiona o fato de que essa empatia no contar dos acontecimentos passados, em geral, surge como empatia com os vencedores, "[...] os herdeiros de todos que venceram antes".

> Todos os que até hoje venceram participam do cortejo triunfal, em que os dominadores de hoje espezinham os corpos dos que estão prostrados no chão. Os despojos são carregados no cortejo, como de praxe. Esses despojos são o que chamamos bens culturais. O materialista histórico os contempla com distanciamento. Pois todos os bens culturais que ele vê têm uma origem sobre a qual ele não pode refletir sem horror. Devem sua existência não somente ao esforço dos grandes gênios que os criaram, como à corveia anônima dos seus contemporâneos. Nunca houve um monumento da cultura que não fosse também um monumento da barbárie. E, assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo. (Ibid., p. 225)

A substituição da narrativa pela informação de que Benjamin fala tem consequência importante para a produção de conhecimento no século XX, e um autor como Flusser vai examiná-la por outro ângulo, em que o cibernético ganha sentido ambivalente, mas com aspectos positivos (em livros como *O último juízo: gerações* e *Filosofia da caixa preta*, de 2011). Conforme os processos de mediação se tornam mais presentes na vida cotidiana, vai surgir um campo de estudos em torno das comunicações em que as práticas de transmissão assumem lugar importante. Trata-se das teorias da comunicação e da linguagem que vão dominar o cenário conceitual por boa parte do século XX. Em especial, a teoria matemática da comunicação de Shannon e Weaver (1963) é voltada, de forma radical, para os processos de transmissão.

No livro *The mathematical theory of communication*, pela primeira vez, há um tratamento digital dos processos comunicacionais, o que depende, em grande medida, do conceito de informação conforme desenvolvido no livro.

> Se o número de mensagens no conjunto for finito, então este número ou qualquer função monotônica deste número pode ser considerada como uma medida da informação produzida quando uma mensagem é escolhida do conjunto, todas as escolhas sendo igualmente prováveis. (Shannon e Weaver, 1963, p. 31)

Tal definição probabilística de informação é necessária para que seja possível o tratamento numérico dos dados a serem transmitidos, garantindo sua consistência ao longo dos processos de transmissão que acontecem com o telefone, o rádio ou a televisão. A transmissão propriamente dita acontece através do que Shannon e Weaver vão chamar de canal:

> O canal é apenas o meio utilizado para transmitir o sinal do transmissor para o receptor. Pode ser um par de fios, um cabo coaxial, uma faixa de frequências de rádio, um feixe de luz, etc. Durante a transmissão, ou em um dos terminais, o sinal pode ser perturbado pelo ruído. Isto é indicado esquematicamente na Fig. 1 pela fonte de ruído atuando sobre o sinal transmitido para produzir o sinal recebido. (Ibid., p. 32)

As práticas mediadas de transmissão definiram os rumos que levaram ao contemporâneo. A partir do século XIX, os processos de transmissão, típicos dos vírus e dos materiais condutivos, passaram a acontecer também por meio de infraestruturas que ligam lugares próximos ou distantes. Os modos de transmissão vão se tornando mais complexos ao longo dos anos. O livro transmite a memória de uma comunidade por meio de suas narrativas. O programa de rádio é transmitido para um aparelho em que o público ouve. A mensagem é transmitida pelo telégrafo para alguém que a recebe e responde. O telefone transmite a voz de alguém que fala com outra pessoa que também tem a voz transmitida, em sentido inverso. A transmissão pode ser direcional ou mútua.

Esses modos de transmissão correspondem a modos de estar nos espaços privados e públicos. O envio para distribuição é mais comum no espaço

público e se relaciona com a circulação ampla de produtos e discursos. O envio para resposta é mais comum no espaço privado e se relaciona com o intercâmbio íntimo ou institucional. Essa lógica de conexão perdura por séculos e só vai mudar significativamente com o surgimento das redes digitais, que acentuam o embaralhamento entre os espaços privado e público iniciado com a televisão, conforme detectou Arlindo Machado (1990) em *A arte do vídeo*. Esse novo sentido do transmitir é o que permite conectar. A transmissão é o procedimento que atravessa o contemporâneo, como desenvolvido, longamente, no capítulo 1 deste texto.

Esse sentido mais geral dos procedimentos de enquadrar, conectar, sobrepor e transmitir funciona como um pano de fundo que opera um jogo de proximidade e distância com os percursos propostos nos quatro capítulos deste livro. Em certos casos, como na ideia de conectar em relação às pontes, o diálogo é mais evidente e direto; em outros, como no caso de transmitir em relação aos vírus, o diálogo é mais indireto. Em ambos os casos, o verbo que delimita o olhar para o capítulo em questão também extrapola seus limites, sugerindo um elo mais amplo com questões que definem os modos de olhar para o contemporâneo pela luz de seus processos genealógicos (mais curtos, mais longos). Arte e audiovisual são pistas para pensar o mundo de forma mais ampla, ainda que, neste texto, o diálogo mais direto tenha se estabelecido com as obras propriamente ditas, num exercício de crítica por meio do olhar transversal para certos percursos. São trânsitos que permitem, sobretudo, encontrar outra forma de olhar para as obras, deslocando-as dos repertórios rígidos em que, muitas vezes, são incluídas, em busca de um diálogo menos esquematizado.

Referências

2W1_ (2020). *No computador*. [@2w1_]. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@2w1_/video/6803423609126751493?u_code=dbcad1eghild60&preview_pb=0&language=en&timestamp=1586100387&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&app=musically&utm_medium=ios&user_id=6805405099579835397&tt_from=copy&utm_source=copy&source=h5_m. Acesso em: 16 abr. 2020.

12 MACACOS (1995). Direção: Terry Gillian. Roteiro: David Webbs Peoples, Janet Peoples.

2001 – UMA ODISSÉIA no espaço (1968). Direção: Stanley Kubrick. Roteiro: Arthur C. Clarke, Stanley Kubrick. EUA, MGM.

33 (2002). Filme de Kiko Goifman. Paleo TV.

AÇÃO entre amigos (1998). Direção: Beto Brant. Roteiro: Beto Brant, Marçal Aquino e Renato Ciasca.

A CLUSTER of 17 cases (2018). Obra do Blast Theory.

ALI é um lugar que não conheço (1996). Vídeo de Lucas Bambozzi. Independente.

ANDERS, Peter (1998). *Envisioning Cyberspace*. Designing 3-D Electronic Spaces. Nova York, Mc Graw Hill Professional.

ANDRADE, Oswald de (2019). *Um homem sem profissão*. São Paulo, Companhia das Letras. Originalmente publicado em 1954.

ANDRADE, Rodrigo de Oliveira (2014). Pesquisadores identificam a origem da disseminação do vírus HIV. *Pesquisa FAPESP*, 2 out. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/pesquisadores-identificam-origem-da-disseminacao-virus-hiv/#:~:text=Em%20um%20artigo%20publicado%20nesta,(RDC)%2C%20na%20%C3%81frica>. Acesso em: 7 jan. 2022.

AQUI de novo (2003). Vídeo de Lucas Bambozzi. Independente.

ARAÚJO, Luana (2020). *Horizonte*. [@luanapsaraujo]. 4 abr. Vídeo. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@luanapsaraujo/video/6811689538872691974?app=musically&language=en&preview_pb=0&source=h5_m&timestamp=1586113685&tt_from=copy&u_code=dbcad1eghild60&user_id=6805405099579835397&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&utm_medium=ios&utm_source=copy. Acesso em: 1º dez. 2023.

A REGRA do jogo (1929). Direção: Jean Renoir. Roteiro: Jean Renoir e Carl Koch. França.

A TOILET (1625). Obra de Jan Steen.

AVATAR (2009). Direção: James Cameron. Roteiro: James Cameron. 20th Century Fox.

AUMONT, Jacques (2004). *O olho interminável*. São Paulo, Cosac & Naify.

BAILE de máscaras (1808-1820). Obra de Francisco Goya.

BAITELLO JUNIOR, Norval (2010). "A serpente, a eletricidade e a imagem midiática: algumas reflexões para uma teoria da imagem a partir de Aby Warburg". In: BAITELLO JUNIOR, Norval. *A serpente, a maçã e o holograma*. São Paulo, Annablume.

BAITELLO JUNIOR, Norval (2018a). "Mídia como droga". In: *A carta, o abismo, o beijo: os ambientes de imagens entre o artístico e o mediático*. São Paulo, Paulus.

BAITELLO JUNIOR, Norval (2018b). *A carta, o abismo, o beijo: os ambientes de imagens entre o artístico e o mediático*. São Paulo, Paulus.

BAITELLO JUNIOR, Norval (2020). "O tempo lento e o espaço nulo. Mídia primária, secundária e terciária", in: CISC. São Paulo, CISC. Disponível em http://cisc.org.br/portal/jdownloads/BAITELLO%20JUNIOR%20Norval/o_tempo_lento_e_o_espao_nulo_mdia_primria_secundria_e_terciria.pdf. Acesso em: 10 out. 2023.

BALSOM, Erika (2013). *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam, Amsterdam University Press.

BALSOM, Erika (2019). "Instant Failure: Polaroid's Polavision, 1977-1980. In: JANCOVIC, Marek; VOLMAR, Axel e SCHNEIDER, Alexandra (orgs.). *Format Matters*: *Standards, Practices, and Politics in Media Cultures*. Lüneburg, meson press.

BAMBOZZI, Lucas (s/d). *Aqui de novo*. https://www.lucasbambozzi.net/videos-single-channel-videos/aqui-de-novo.

BAMBOZZI, Lucas (2019). *Do invisível ao redor: arte e espaço informacional*. Tese de doutoramento. São Paulo, Universidade de São Paulo.

BARAÚNA, Danilo (2016). *Modos de espacialização do vídeo na arte contemporânea*. Dissertação de mestrado. São Paulo, Universidade de São Paulo.

BARTHES, Roland (1981). *Le grain de la voix – Entretiens 1962-1980*. Paris, Seuil.

BASTOS, Marcus (2005). *Ex-crever? Literatura, linguagem, tecnologia*. Tese de doutorado. São Paulo, PUC-SP.

BASTOS, Marcus (2014a). "Sincronias entre acontecimento e narrativa". In: BASTOS, Marcus. *Limiares das Redes: escritos sobre arte e cultura contemporânea*. São Paulo, Intermeios.

BASTOS, Marcus (2014b). "Sentidos da multidão". In: SANTAELLA, Lucia (org.). *Sociotramas: estudos multitemáticos sobre redes digitais*. São Paulo, Estação das Letras e Cores.

BASTOS, Marcus (2015). Audiovisual ao vivo: feedbacks entre os cinemas experimentais, as artes do vídeo e o audiovisual contemporâneo. In: BAIO, Cesar (ed.). *EcoPos* – Arte, Tecnologia e Mediação. Rio de Janeiro, v. 18, n. 1. Dossiê Arte, Tecnologia e Mediação. Rio de Janeiro, UFRJ.

BASTOS, Marcus (2002). "33: decifro-me e você devora". *Trópico*. Disponível em: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2098,1.shl>. Acesso em: 21 jul. 2021.

BELLOUR, Raymond (1996). "A dupla hélice". In: PARENTE, André. *Imagem-Máquina*: *a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34.

BELTING, Hans (2012). *Florencia y Badgad: Una historia de la mirada entre oriente e ocidente*. Madrid, Akal.

BELTING, Hans (2014). *Antropologia da imagem*. Lisboa, Krym+Eaum.

BELTING, Hans (2017). *Face and Mask: A double history*. Princeton e Oxford, Princeton University Press.

BENJAMIN, Walter (1985). *Obras Escolhidas (Vol. 1). Magia e técnica, arte e política*. 3 ed. São Paulo, Brasiliense.

BENJAMIN, Walter (2002). *The Arcades Project*. Cambridge (MA)/Londres, The Belknap Press of the Harvard University Press.

BENJAMIN, Walter (2020). *Sobre o conceito de história*. São Paulo, Alameda.

BIJARI (2013). *Ponte do Anhangabaú*. Intervenção.

BLAZE, Ed (2020). *Detalhes*. [@eddblaze]. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@eddblaze/video/6794931278564035845?u_code=dbcad1eghild60&preview_pb=0&language=en&timestamp=1586100480&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&app=musically&utm_medium=ios&user_id=6805405099579835397&tt_from=copy&utm_source=copy&source=h5_m. Acesso em: 16 abr. 2020.

BOCA a boca (2020). Seriado de Esmir Filho. Netflix.

BOLTER, Jay David e GRUSIN, Richard (2000). *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge (MA), MIT Press.

BRECHT, Berltolt Bertolt (2000). "The radio as a communications apparatus". In: SILBERMAN, Marc (ed.). *Brecht on Film and Radio*. Londres/Nova Delhi/Nova York/Sydney, Bloomsbury.

BRIDGE hypothesis (2009). Obra de Marius Watz.

BROOK, Timothy (2008). *Vermeer's Hat: The seventeenth century and the dawn of the Global World*. Nova York, Bloomsbury Press.

BRUCKNER-COHEN, Jonah (2010). Video installation driven by live traffic data over the Brooklyn Bridge. *Jonah Bruckner-Cohen, Ph.D.*, 1 maio. Disponível em: <https://www.coin-operated.com/2010/05/01/brooklyn-bridge-historical-travels-2001/>. Acesso em: 23 out. 2023.

CAGNON, Jean (1995). Blind date in cyberspace. *art/int/act 2*. Karlsruhe, ZKM.

CALDEIRA, Teresa (1998). A presença do autor e a pós-modernidade em Antropologia. *Novos Estudos CEBRAP*, n. 21, jul.

CAMARGO, Vitor (2020). *Janelas*. [@vitorb440]. 5 abr. [vídeo]. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@vitorb440/video/6812277460709674245?app=musically&language=en&preview_pb=0&-source=h5_m&timestamp=1586113320&tt_from=copy&u_code=dbcad1eghild60&user_id=6805405099579835397&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&utm_medium=ios&utm_source=copy. Acesso em: 1º dez. 2023.

CAMPOS, Haroldo de (2000). *Bere'shith*: a cena da origem. São Paulo, Perspectiva.

CANETTI, Elias (1992). *Massa e poder*. São Paulo, Companhia das Letras. Originalmente publicado em 1960.

CIDADE DO MÉXICO (1934). Prostitutas. Rua Cuauhtemoctzin. Foto de Henri Cartier-Bresson.

COCCHIARALE, Fernando (2002). "Transbordamentos". *A Lição*. São Paulo, Galeria Brito Cimino. Disponível em <https://reginasilveira.com/filter/instala%C3%A7%C3%A3o/A-LICAO>. Acesso em: 23 out. 2023.

CONTÁGIO (2011). Direção: Steven Soderbergh. Roteiro: Steven Soderbergh e Scott Z. Burns.

CROSSING the Hudson (2009). Obra de Anthony McCall.

CUBITT, Sean (2014). *The practice of light: A genealogy of visual technologies from prints to pixels*. Cambridge (MA), MIT Press.

DANIELS, Dieter (2003). "Good Morning, Mr. Orwell". *Medien Kunst Netz*. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/goog-morning/>. Karlsruhe, ZKM. Acesso em: 7 jan. 2022.

DANIELS, Dieter (s/d). "Strategies of Interactivity". *Vom Ready-Made Zum Cyberspace*. Disponível em: <https://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategies_of_interactivity.html>. Acesso em: 2 jan. 2022.

DEBRAY, Regis (1996). *Media Manifestos: On the technological transmission of cultural forms*. Londres/Nova York, Verso Books.

DENNIS, Richard (2008). *Cities in Modernity*. Representations and productions of metropolitan space, 1840 – 1930. Cambridge: Cambridge University Press.

DERRIDA, Jacques (1987). *The truth in painting*. Chicago, The University of Chicago Press.

DERRIDA, Jacques (1995). *A escritura e a diferença*. 2 ed. São Paulo, Perspectiva. Originalmente publicado em 1967.

DETECTOR de ausências (1994). Intervenção urbana de Rubens Mano.

DIE EINEN der anderen (1985-1986). Vídeo de Marcel Odenbach. Independente.

DISTORTED Television (1969). Vídeo de Nam June Paik. Independente.

DIXON, Steve (2007). *Digital Performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge (MA), MIT Press.

DUBOIS, Philippe (2004). "Máquinas de imagem". In: DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo, Cosac & Naify.

ECK, Ramona e LINK, Pierre-C (2016). "Mit anderen unsterblich werden. Der Dialog bei Vilém Flusser". *Flusser Studies, 22*. Disponível em: <https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/eck-link-mit-anderen-unsterblich-werden.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2022.

EDGERTON, Samuel Y. (2009). *The mirror, the window and the telescope: How renaissance linear perspective changed our vision of the universe*. Ithaca & Londres, Cornell University Press.

ELIOT, T. S (1971). *The Waste Land*. A facsimile and transcript of the original drafts including the annotations of Ezra Pound. Londres, Faber & Faber.

ENCICLOPÉDIA da ignorância (2003). Obra de Eder Santos.

ENIGMAS de uma noite com midnight daydreams (2014). Obra de Ana Maria Tavares.

ENNS, Anthony (2016). "Media History versus Media Archeology: German Media Theory and Wolfgang Ernst's Chronopoetics". In: ERNST, Wolfgang. *Chronopoetics*. *The temporal being and operativity of technological media*. Londres/Nova York, Rowman & Littlefield Internacional.

ENSAIO sobre a cegueira (2008). Direção: Fernando Meirelles. Roteiro: Fernando Meirelles, Don McKellar. O2.

ERNST, Wolfgang (2016). *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity*. Amsterdam, Amsterdam University Press.

ERNST, Wolfgang (2020). E-mail enviado ao autor com comentários sobre o artigo "Através da janela: vídeo online em dias de tempos e espaços desarticulados".

ERNST, Wolfgang (s/d). "Die Scheinbarkeit des 'Live` Irritationen der Gegenwartswahrnehmung durch präsenzerzeugende Medien". *Map*. *Media. Archive. Performance*. Disponível em: <https://slub.qucosa.de/api/qucosa%3A4376/attachment/ATT-0/>. Acesso em: 6 dez. 2023.

FLOMONEYYY (2020). *Hell no*. [@flomoneyyy]. 2 abr. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@flomoneyyy/video/6811210376298974469?app=musically&language=en&preview_pb=0&source=h5_m&timestamp=1585897445&tt_from=whatsapp&u_code=dbcad1eghild60&user_id=6805405099579835397&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&utm_medium=ios&utm_source=whatsapp. Acesso em: 1º dez. 2023.

FLUSSER, Vilém (2002). "Praga, a cidade de Kafka". In: FLUSSER, Vilém. *Da religiosidade: da literatura e o senso de realidade*. São Paulo, Escrituras Editora.

FLUSSER, Vilém (2011). *Filosofia da caixa preta*. São Paulo, Annablume.

FLUSSER, Vilém (2017). *O último juízo: gerações*. São Paulo, É realizações.

FLUSSER, Vilém (s/d). *Kafka*. ESSAYS 11_PORTUGUESE-J-K-L. *Arquivo Vilém Flusser*. Disponível em: <http://www.arquivovilemflussersp.com.br/vilemflusser/?page_id=1575>. Acesso em: 12 jan. 2022.

FÖLLMER, Golo (2003). "Lindberghflug". *Medien Kunst Netz*. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/bertold-brecht/>. Karlsruhe, ZKM. Acesso em: 7 jan. 2022.

FOUCAULT, Michel (2012). *Arqueologia do Saber*. São Paulo, Forense Universitária.

FRIEDBERG, Anne (2006). *The virtual window: from Alberti to Microsoft*. Massachussets, MIT Press.

FRIELING, Rudolf (s/d). Jan Vermeer van Delft "Die Malkunst". *Medien Kunst Netz*. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/malkunst/>. Acesso em: 16 jul. 2021.

GEERTZ, Clifford (2008a). "Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura". In: GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. 13 reimpressão. Rio de Janeiro, LTC. Originalmente publicado em 1973.

GEERTZ, Clifford (2008b). "Pessoa, tempo e conduta em Bali". In: GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro, LTC. Originalmente publicado em 1973.

GILMOUR, Clark (1991). "Freud's Androids". In: NEU, Jerôme (ed.). *The Cambridge Companion to Freud*. Cambridge (MA), Cambridge University Press.

GROSSMAN, Martin (1996). Do ponto de vista à dimensionalidade. *Item*: *revista de arte*. Rio de Janeiro, n. 3.

GUARANI, Alice (2020). *O mundo está acabando*. [@guaranisalice]. 19 mar. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@guaranisalice/video/6805900495270530309?app=musically&language=en&preview_pb=0&source=h5_m&timestamp=1586113609&tt_from=copy&u_code=dbcad1eghild60&user_id=6805405099579835397&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&utm_medium=ios&utm_source=copy. Acesso em 1º dez. 2023.

HÁ MULHERES (2005). Obra de Lenora de Barros.

HAAG, Carlos (2010). Regina Silveira: *A mágica das sombras: artista plástica revela poder da arte pública cobrindo o Masp de azul. Pesquisa FAPESP*. São Paulo, dez, ed. 178. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/2010/12/01/regina-silveira-a-m%C3%A1gica-das-sombras/>. Acesso em: 23 out. 2023

HEIDEGGER, Martin (1971). "Building, dwelling, thinking". In: *Poetry, language, thought*. Nova York, Harper Colophon Books. Disponível em https://www.contentarchive.wwf.gr/images/pdfs/pe/katoikein/Filosofia_Building%20Dwelling%20Thinking.pdf. Acesso em 10/10/2023. Acesso em: 23 out. 2023.

HEIDEGGER, Martin (2012). *Ser e tempo*. Campinas/Petrópolis, Unicamp/Vozes.

HEIL, Axel; OHRT, Roberto (2023). Aby Warburg: Bilderatlas Menmosyne: Commentary. Stuttgart, Hatje Cantz.

HISTÓRICO DEMOGRÁFICO DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO (s/d). http://smul.prefeitura.sp.gov.br/historico_demografico/index.php. Acesso em: 10 out. 2023.

HOBSBAWN, Eric (1995). *Era dos Extremos*. O breve século 20. São Paulo, Companhia das Letras.

HOME of the brave (1986). Direção: Irwin Inkler. Roteiro: Irwin Inkler e Mark Friedman.

HOMEM à janela (1653). Obra de Samuel von Hoogstraten.

HUHTAMO, Erkki (2006). Elements of screenology: Toward an Archaeology of the Screen. *Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 6 Nr. 2, S. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/1958. Acesso em: 16 jul. 2021.

IKONIADOU, Eleni (2023). *The Rhytmic Event*. Cambridge (MA), Mit Press.

INDIANA JONES e o templo da perdição (1984). Direção: Steven Spielberg Roteiro Willard Huyck. EUA, Paramount Pictures/ Lucasfilm.

INFERNUS (2008). Obra de Regina Silveira.

JUDT, Tony (2016). *Quando os fatos mudam*. Ensaios 1995-2010. São Paulo, Companhia das Letras.

KAFKA, Franz (2011). "A ponte". In: KAFKA, Franz. *Essencial Franz Kafka*. Tradução de Modesto Carone. São Paulo, Companhia das Letras.

KERCHKOVE, Derrick (1997). *The skin of culture: Investigating the new electronic reality*. Londres, Kogan Pag.

KITTLER, Friedrich (1990). *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford, Stanford University Press.

KITTLER, Friedrich (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, Stanford University Press.

KOGAN, Raquel Kogan e VAN STEEN, Lea (2008). *Ponte*. Instalação.

LA JETÉE (1962). Filme de Chris Marker.

LE RIDER, Jacques (1993). *Modernity and crises of identity*: culture and society in fin-de-siècle Vienna. Londres e Nova York, Continuum.

LIPPARD, Lucy (1983). *Overlay*: *Contemporary Art and the Art of Prehistory*. Nova York, The New Press.

M IS FOR MAN, music and Mozart (1991). Programa de TV de Peter Greenaway. BBC.

MCLUHAN, Marshall (1969). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cultrix.

MCLUHAN, Marshall e PARKER, Harley (1975). *O espaço na poesia e na pintura através do ponto de fuga*. São Paulo, Hemus.

MACHADO, Arlindo (1984). *A ilusão especular*. São Paulo, Brasiliense

MACHADO, Arlindo (1990). *A arte do vídeo*. 2. ed. São Paulo, Brasiliense.

MACHADO, Arlindo (1997). "O filme de voyeurismo". In: MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas, Papirus.

MANIFESTO CIBERFEMINISTA para o século 21 (1991). Disponível em: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>.

MANOVICH, Lev (2001). *The language of new media*. Cambridge (MA), MIT Press.

MANOVICH, Lev (2001a). "The screen and the user". In: MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge (MA), MIT Press.

MANOVICH, Lev (2001b). "Compositing". In: MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (MA), MIT Press.

MOÇA lendo uma carta (1657-1659). Obra de Johannes Vermeer.

NAVES, Rodrigo (2011). *A forma difícil. Ensaios sobre arte brasileira*. Edição revista e ampliada. São Paulo, Companhia das Letras.

O COMPLEXO Baader-Meinhof (2008). Direção: Uli Edel. Constantin Film, Metropolitan Filmexport, Bontonfilm A. S.

O DILÚVIO (1508-1512). Obra de Michelangelo.

OS JOGADORES de carta (1655). Obra de Johannes Vermeer.

O GEÓGRAFO (1669). Obra de Johannes Vermeer.

O LIVRO de cabeceira (1996). Direção: Peter Greenway. Roteiro: Sei Shônagon. Independente.

O PINTOR em seu estúdio (1966). Obra de Johannes Vermeer.

OVERTURE (1986). Filme de Stan Douglas. Independente.

OVO novelo (1960). Poema de Augusto de Campos.

O VÔO sobre o oceano (1929). Dramaturgia: Bertolt Brecht. Texto: Bertolt Brecht. Alemanha.

PANDEMIC: how to prevent an outbreak (2020). Documentário. Netflix.

PANOFSKY, Erwin (1991). *A perspectiva como forma simbólica*. 3 ed. São Paulo, Perspectiva.

PARABOLIC people (1991). Video de Sandra Kogut. CICV Montbelliard Belfort. Laterit Productions.

PARIKKA, Jussi (2011). Operative Media Archaeology: Wolfgang Ernst's Materialist Media Diagrammatics. *Theory, Culture & Society*, v. 28, n. 5.

PARRIKA, Jussi (2016). *Digital Contagions: A media archaeology of the computer viruses*. 2 ed. Nova York, Peter Lang.

PERLMAN, Radia (1999). *Interconnections – Bridges, routers, switches and internetworking protocols*. Boston, Addison-Wesley Professional.

PHOOLLUUU007 (2020). *OMG*. [@phoolluuu007]. 6 fev. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@phoolluuu007/video/6790410 8z75569196290?app=musically&language=en&preview_pb=0&source=h5_m&timestamp=1586099982&tt_from=copy&u_code=dbcad1eghild60&user_id=6805405099579835397&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&utm_medium=ios&utm_source=copy. Acesso em: 1° dez. 2023.

PRADO, Lucas (2020). *Só queria ser educado*. [@lsprado_]. 23 mar. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@lsprado_/video/6807393288253951237?app=musically&language=en&preview_pb=0&source=h5_m&timestamp=1586100315&tt_from=copy&u_code=dbcad1eghild60&user_id=6805405099579835397&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&utm_medium=ios&utm_source=copy. Acesso em 1º dez. 2023.

RIBEIRO, Milton (2013). "Kafka e a Ponte Carlos". In: RIBEIRO, Milton. *Blog improvisações sobre literatura, música, cinema ou qualquer coisa, principalmente*. 10 abr. Disponível em: <https://miltonribeiro.ars.blog.br/2013/04/10/kafka-e-a-ponte-carlos/>. Acesso em: 7 jan. 2022.

RHIZOME.ORG (2010). *Artist commits suicide online*. Disponível em: https://rhizome.org/community/44045/. Acesso em: 12 jan. 2024.

SARAMAGO, José (1995). *Ensaio sobre a cegueira*. 1 ed. São Paulo, Companhia das Letras.

SCHMIDT, Kendra (2009). Helmut Schmidt und die RAF. *GRIN*. Disponível em: <https://www.grin.com/document/135737>. Acesso em: 24 jul. 2021.

SCONCES, Jeffrey (2000). *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham/Londres, Duke University Press.

SENNET, Richard (2003). *Carne e pedra: O corpo e a cidade na civilização ocidental*. 3 ed. Rio de Janeiro, Record.

SENTIENT city survival kit (2008). Obra de Mark Shepard.

SEVCENKO, Nicolau (1992). *Orfeu extático na metrópole*. São Paulo sociedade e cultura nos frementes anos 1920. São Paulo, Companhia das Letras.

SIND (2020). *Tombo*. [@sind013]. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@sind013/video/6797894068505545990?u_code=dbcad1eghild60&preview_pb=0&language=en&timestamp=1586100043&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&app=musically&utm_medium=ios&user_id=6805405099579835397&tt_from=copy&utm_source=copy&source=h5_m. Acesso em: 16 abr. 2020.

SMILE to vote (2018). Obra de Alexander Peterhaensel.

SHANNON, Claude e WEAVER, Warren (1963). *The mathematical theory of communication*. Urbana and Chicago, University of Illinois Press. Originalmente publicado em 1969.

SIEGERT, Bernhard (2015a). "Introduction: Cultural Techniques or the End of Intellectual Postwar in German Media Theory". In: SIEGERT, Bernhard. *Cultural techniques: grids, filters, doors and other articulations of the real*. Tradução de Geoffrey Winthrop-Young. Nova York, Fordham University Press.

SIEGERT, Bernhard (2015b). "Figures of Self-Reference: A Media Genealogy of the Trompe-l'oeil in Seventeenth Century Dutch Still Life". In: SIEGERT, Bernhard. *Cultural techniques: grids, filters, doors and other articulations of the real*. Tradução de Geoffrey Winthrop-Young. Nova York, Fordham University Press.

SIEGERT, Bernhard (2015c). "Door logic, or, the materiality of the symbolic". In: SIEGERT, Bernhard. *Cultural techniques: grids, filters, doors and other articulations of the real*. Tradução de Geoffrey Winthrop-Young. Nova York, Fordham University Press.

SIMMEL, Georg (1994). Bridge and Door. *Theory, culture and society*, v. 11.

SINCERITY (1973-1979). Filme de Stan Brakhage. Independente.

SITNEY, P. Adams (2002). *Visionary film: the american avant-garde 1943-2000*. Oxford/Nova York, Oxford University Press.

SOARES, Claudio (2018). "Deepfake: Você não vai acreditar no que Barack Obama disse neste vídeo!". In: *Medium*. Disponível em: <https://medium.com/@cssoaresonline/deepfake-voc%C3%AA-n%C3%A3o--vai-acreditar-no-que-barack-obama-diz-neste-v%C3%ADdeo--3892287b375a>. Acesso em: 24 jul. 2021.

SONTAG, Susan (1990). *Illness as metaphor and AIDS and its metaphors*. Nova York, Picador.

SPIT spreads death: the parade (2019). Obra do Blast Theory.

STEADMAN, Philip (2001). *Vermeer's Camera*: *Uncovering the Truth Behind the Masterpieces*. Oxford, Oxford University Press.

STEELE, Arthur (2020). *Dançando na janela*. [@arthur.steele]. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@arthur.steele/video/6810815756368989445?u_code=dbcad1eghild60&preview_pb=0&language=en&timestamp=1586100538&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&app=musically&utm_medium=ios&user_id=6805405099579835397&tt_from=copy&utm_source=copy&source=h5_m. Acesso em: 16 abr. 2020.

STILL life radio (1965). Obra de Tom Wesselmann.

STUDY #3 (1967-1969). Vídeo de Nam June Paik. Independente.

STRAUVEN, Wanda (2013). "Media Archaelogy: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet". In: NOORDEGRAAF, Julia et al. *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*. Amsterdam, Amsterdam University Press.

SUBTERRÂNEO (1997). Obra de Lucas Bambozzi.

TAVARES, Ana Maria (2000). *Armadilhas para os sentidos: uma experiência no espaço-tempo da arte*. Tese de doutoramento. São Paulo, Universidade de São Paulo.

TEKNOLUST (2001). Filme de Lynn Hershman. Independente.

THE EVOLUTION of digital de-aging as seen in the irishman (2020). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=OF-lElIlZM0. Acesso em: 22 jul. 2020.

THE IRISHMAN (2019). Direção: Martin Scorsese. Roteiro: Steven Zaillian. Netflix.

THE PASSING (1991). Vídeo de Bill Viola. Independente.

THE MESHES of the afternoon (1943). Filme de Maya Deren. Independente.

THREE transitions (1973). Vídeo de Peter Campus. Independente.

TIMECODE (2000). Direção e Roteiro: Mike Figgis.

TONGUETWISTER2 (2020). *Bye bye corona.* [@tonguetwister2]. 31 mar. [vídeo]. Tik Tok. Disponível em: https://www.tiktok.com/@tonguetwister2/video/6810482556304198917?app=-musically&language=en&preview_pb=0&source=h5_m&-timestamp=1586100283&tt_from=copy&u_code=dbcad1eghild60&user_id=6805405099579835397&user_id=6805405099579835397&utm_campaign=client_share&utm_medium=ios&utm_source=copy. Acesso em: 1º dez. 2023.

TRANSIT (2001). Obra de Regina Silveira.

TURKLE, Serry (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Twentieth Anniversary Edition. Cambridge (MA), MIT Press.

TURKLE, Serry (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in the Digital Age*. Nova York, Penguin Press.

VIDEODROME (1983). Direção e Roteiro: David Cronenberg.

VIDEO-NARCISUS (1987). Obra de Jeffrey Shaw.

VISITA GUIADA com amigo Jo (para Edmar) (1997). Obra de Ana Maria Tavares.

VISTA de um interior (1658). Obra de Samuel van Hoogstraten.

WAVELENGHT (1967). Filme de Michael Snow. Independente.

WARBURG, Aby (2010). "Imagens da região dos índios pueblos na América do Norte". In: WARBURG, Aby. *Histórias de fantasma para gente grande*. São Paulo, Companhia das Letras.

WILLIAMS, Raymond (2016). *Televisão: tecnologia e forma cultural*. São Paulo, Boitempo.

WINTHROP-YOUNG, Geoffrey (2013). Cultural techniques: preliminary remarks. *Theory, Culture & Society*. Londres, v. 30, n. 6.

WINTHROP-YOUNG, Geoffrey (2014). More things in theory than heaven and earth are dreaming of (Interview). *Digital Passage*. Disponível em: <https://digitalpassage.wordpress.com/2014/12/22/winthrop-young-more-things-in-theory-than-heaven-and-earth-are--dreaming-of-interview/>. Acesso em: 23 out. 2023.

WRATHALL, Mark A (2013). *The Cambridge companion to Heidegger's Being and Time*. Nova York, Cambridge University Press.

XANTHAKOS, Petros P. (1994). *Theory and Design of Bridges*. Ann Arbor, University of Michigan.

YOUNGBLOOD, Gene (1970). *Expanded Cinema*. Nova York, P. Dutton & Co., Inc.

ZIELINSKI, Siegfried (2006). *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Cambridge (MA), MIT Press.

Com ênfase nas conexões (pontes), ligações (janelas), opacidades (máscaras) e propagações (vírus), Pontes, janelas, máscaras, vírus traça rotas provisórias que desenham arquipélagos de sentidos sedimentados pelas linguagens, pelas estéticas e pelos vocabulários das obras.

Giselle Beiguelman

ISBN 978-85-283-0725-2
9 788528 307252